ハイスコア第4巻第4号（通巻第36号）平成元年4月1日発行（毎月1日発行）昭和61年7月3日第3種郵便物認可

スーパーエキサイティング ゲームマガジン ハイスコア

Hi-SCORE



春の2大特集ときたもんだ!!

●初心者必見、マニア必読。他誌では読めない情報満載の全20ページ！

ウィザードリィII

●PCエンジンファンお待たせ！新作ソフト6本を一挙大攻略！

PCエンジン

SONSON II
ネクタリス
ダンジョンエクスプローラー
P47 コブラ
改造町人シュビビンマン

●メガドライブ第5弾はこう攻めろ。
アレクの天空魔城

●春の新作アーケードを先取り攻略。
セイントドラゴン

SUPER EXITING
GAME MAGAZINE
Hi-SCORE
APRIL 1989
PRICE ¥480

4


Holy diver
ホーリー・ダイヴァー
TM
聖魔術よ。
甦えれ、正義の聖魔術覇王伝説。
次元を超えた超魔力戦が始まる。
秘密のペンダントに印された紋章により、
誇り高き超魔力と、クリムゾン王家の
正義の血の記憶が甦えった。
次元を超え、とどまることのない
暗黒魔王ブラック＝スレイヤーの野望！
再び聖魔術覇王のひとすじの聖なる白光がきらめく！
3月17日・発売
標準小売価格5,500円
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
〒550大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビルアイレム・パーティ係
06・534・1060
テレホン・サービス 札幌011・685・9131
東京03・823・5130／名古屋052・323・0270
大阪06・535・0651 ／ 福岡092・475・9400
© 1989 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED
迷宮島 キャラクターグッズ 販売店
TM
ゲームポイント フリーウェイ
〒006 札幌市西区手稲富岡2条2-2-12 ☎011-694-4129
ファンシティー
〒182 東京都調布市西つつじが丘3-33-11 ☎0424-85-3087
ゲームプラザ本郷
〒465 名古屋市名東区本郷2-223 ☎052-772-5519
チェッカー塚口
〒661 兵庫県尼崎市南塚口町2-1 サンサンタウン内 ☎06-427-9672
ドリームランド イン
〒703 岡山市倉田625-2 ☎0862-76-7805
ドリームハウスポテト
〒760 香川県高松市常磐町1-1-2 ☎0878-37-4140



Hi-SCORE SOFTWARE
ZOMBIE HUNTER
ゾンビハンター
アクション・ロールプレイングゲーム
▶アクション画面とロールプレイング的な要素をもった画面が同時進行していく。
▶敵の強さはパワーゲージで一目でわかる。君はどの武器を使い戦うのか。
▶敵キャラ52種類、アイテム数32、MSX2専用でよりビジュアルに表現。
▶ただのアクションゲームではない、より戦い方が重要になっているので君の作戦がものを言う。
謎の地下迷宮へつき進め!!
MSX 2
MEGA ROM
メガROMカートリッジ〈VRAM128K〉
定価5,800円
MSXはアスキーの商標です。
発　売：ハイスコア メディアワーク株式会社
販　売：Victor ビクター音楽産業株式会社



恐竜が発見した不思議なソフト。

MSX英和辞典は、英語の学習に必要不可欠な単語・熟語3000を収納したソフトです。
簡単な操作と高機能で高速な検索システムにより、
まるでゲームをやっているかのように英単語が引けます。

ハイスコア メディアワーク株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13

Hi-SCORE 1989年4月号



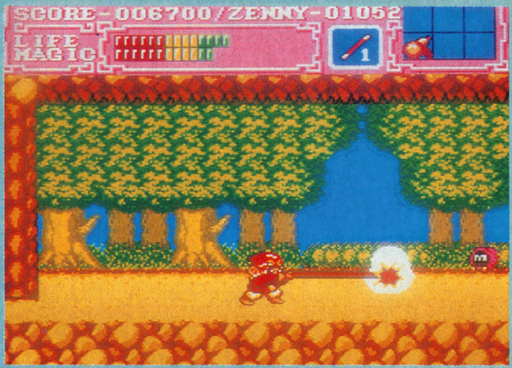
表紙イラスト 鏡 泰裕／虎井安夫
表紙デザイン 今井邦孝

CONTENTS

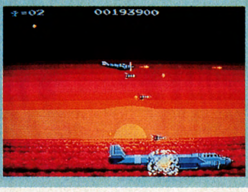
3 プレイ方法をおしえてあげる
ウィザードリィII



46 新作ソフトを5本まとめて攻略!! PCエンジン伝説
SONSON II

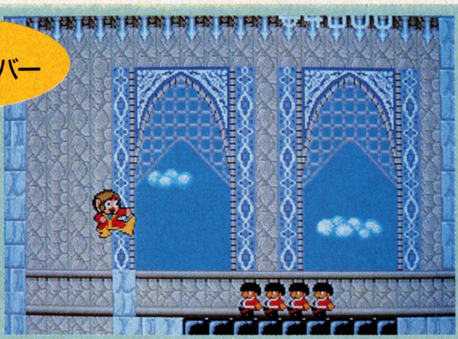






ダンジョンエクスプローラー／ネクタリス／P47／改造町人シュビビンマン／コブラ

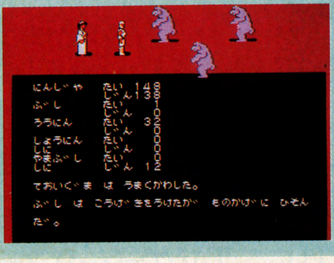
72 セガのスーパーヒーロー メガドライブでも大暴れだ!! セガメガドライバー
アレクの天空魔城

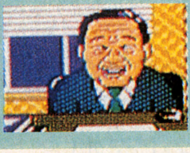




34 森の街から水の城まで
ハイドライド3
闇からの訪問者

40 朝コンスタッフが総力をあげて取り組む 徹底特集
百鬼夜行





109 これであなたも株式通
松本亨の株式必勝学II

114 山村美沙の世界をあなたと共に… ファミコン百万年
京都花の密室殺人事件



8 今月の特選ソフトは何？
ニューゲーム診断室
ファミコンジャンプ/激亀忍者伝/ディープブルー海底神話/F1パイロット/他

80 待ちに待ってた美少女セクシーパズル登場!!
街で見付けたあぶないソフト大全科

82 イラスト投稿コーナー新設さ〜くるらいふもあるよ
It's CANVAS!

86 ハイスコアと読者の熱いパイプライン
HI-SCORE FAN CLUB

96 巷で売れているソフト、話題のソフトは…？
ハイスコア ランダムチャート

100 10秒間にキミのパワーを炸裂させろ!!
アミューズメントスポット

102 ウラのウラまでほじくりかえす
本音で語るウラ話

104 ゲーム界最強のコンビがお答えする
なんでも質問箱

106 今回はQ&A式でお答え。ニューハードゲームボーイの紹介付
スーパーファミコン講座

120 ネタ不足に苦しむ担当者
おもちゃんぼう

124 感動の最終回は超特大4ページ!!
朝まで★コンティニュー

128 アダルトソフト界に新風、シューティングでエッチしようぜ
Hなソフトに抱かれたい

131 期待のジャレコ最新シューティング速報
セイントドラゴン 突撃！アーケードあらし

136 ビクター音産、工画堂より大ヒット作品を紹介
MSX情報局

138 今月は超最新作もキュット詰め込んでみました
とびだせX68000

140 全6ページ17の大技！
超ド級大技炸裂

146 NOWなGAMEのおNEWなカタログ
今月のニューゲーム
テビルマン/Captain ED/天下一武士/ドラゴンバスターII闇の封印/他

160 新作ソフトの発売日をこれでチェック
新作タイムテーブル

ゲーム別さくいん

アイドル八大伝(F)……154
アバドックス(F)……157
アフターバーナー(X)……138
アレクの天空魔城(MD)……12・72
ウィザードリィII(F)……13
ウイロー(F)……155
エイリアンシンドローム(F)……142
F1パイロット(P)……11
改造町人シュビビンマン(P)……66
がんばれゴエモン2(F)……141
Captain ED(F)……154
京都花の密室殺人事件(F)……114
グラディウスII(F)……141
ゲバラ(F)……141
コブラ(P)……70
ジーザス 恐怖のバイオモンスター(F)146
シャンカラ 陰謀の惑星(F)……158
死霊戦線2(M)……136
サンダーブレード(X)……139
スペースハリアー(F)……140・141
セイントドラゴン(A)……131
SONSONII(P)……46
ダウンタウン熱血物語(F)……155
脱獄(F)……160
タマ&フレンズ(F)……9
ダンジョンエクスプローラー(P)……54
ディープブルー 海底神話(P)……12
テビルマン(F)……152
天下一武士(F)……157
ドラゴンスピリット(P)……143
ドラゴンスピリット 新たなる伝説(F)……153
ドラゴンバスターII 闇の封印(F)…156
ネクタリス(P)……58
ハイドライド3 闇からの訪問者(F)・34
パックマニア(X)……138
パックランド(P)……159
パットパットゴルフ(F)……153
原宿アフターダーク(M)……137
半熟英雄(F)……142
百鬼夜行(F)……40
P47(P)……62
ファミコンジャンプ 英雄列伝(F)…8
ファンタジーゾーン(X)……139
ホーリーダイバー(F)……9
本命(F)……10
マインドシーカー(F)……157
松本亨の株式必勝学II(F)……108
モトローダー(P)……144
ロジャーラビット(F)……150
ロックマン2(F)……141

(F)……ファミコン
(P)……PCエンジン
(S)……セガ
(A)……アーケード
(X)……X68000
(M)……MSX
(MD)……メガドライブ

ファミコン・PCエンジン・セガ―今月の特選ソフト

ニューゲーム診断室

大堀　康祐
衛藤　浩幸
浅野　涼子

今月はファミコンとPCエンジンが４本ずつ、メガドライブが１本の、計９本が登場。特にこのところPCエンジン用ソフトの数が多く、ユーザーは何を買うか迷うところだろう。これからまだまだ寒い時期が続くだけに、TVゲームのシーズンたけなわだね。それでは今月もいってみましょうか！

特選ソフト

ゲーム小僧のみならず、どなたにでもオススメできる１本。これが３つならべば名作ソフト。でも２月末日現在、「赤星３つ」のソフトはいまだに登場していない。

準特選ソフト

惜しくも特選は逃したものの、一定の水準を上まわりクオリティやCPをかね備えているという好ソフト。マニア好みという言い方もできるかな。キラリと光る１本！

今月のラインナップ
ファミコン
ファミコンジャンプ　英雄列伝（バンダイ）
タマ&フレンズ（バンダイ）
ホーリーダイバー（アイレム）
本命（ニチブツ）
PCエンジン
P47（エイコム）
ダンジョンエクスプローラー（ハドソン）
F１パイロット（パック・イン・ビデオ）
ディープブルー（パック・イン・ビデオ）
セガ
アレクの天空魔城（セガ・メガドライブ）

ファミコンジャンプ　英雄列伝

▲バンダイ　ファミコン　ROM　¥6500　発売中

「週刊少年ジャンプ」でおなじみのキャラクターたちがくり広げる、アクション・ロールプレイングゲーム。昨年発表された時点からたいへんな前評判をとり、いよいよ発売の運びとなった。バッテリーバックアップはついていない。



大堀　懐かしのヒーロー総登場、新型のキャラゲームとなるか!?

キャラクターゲームというものは、キャラ自体に人気があり、それだけで売れてしまうので、どちらかというとゲームの内容的には安易なものになりがちである。この“ファミジャン”も自分なりにやりこんでみたが、前述のキャラ物と同じに思えるんだ。たしかに人気キャラが多数出るのは魅力だけど、それぞれのキャラが登場する必然性がなく、ただ強引に短いシナリオをつないだだけのRPGにしか成り得ていないんだ。懐古的に楽しむにはイイソフトかも!?知れないが、純粋にゲームとして楽しむには、かなりつらいソフトのようだ。

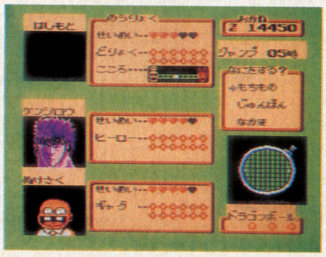
衛藤　ファミコン版・プレイできる少年ジャンプ。

完全な企画モノなので、評価するのはとても難しいな。ゲーム性がどうのと言うより、これはジャンプ関連商品だからね。ファンジンのノリ。

ゲームは主人公がRPGしながらジャンプのキャラを仲間に加えていくという内容。うーん、確かに人気キャラクターのオモチャとしてゲームを出すという方向性もあっていいと思うんだけど、後に何も残らないというのは悲しいなあ。ゲームの世界の現在と未来を支えているのは、数々の名作といわれるソフト達の残した遺産なんだからね。しかしまあ、これは記念写真的な同窓会ゲームだから別にいいっか。

浅野　マップの広さはゲームの面白さとは、比例しないものです。

英雄列伝というワケで、少年ジャンプの中で活躍していたヒーロー達が、新旧とりまぜていろいろと登場してくれます。登場人物たちの個性があまりに強烈だったせいでしょうか、どうもゲームとしては、まとまりのない感じがします。とにかくマップが広大で、そのマップのあちこちでサブゲームが楽しめる、というシカケになってるんですけど、そのサブゲームがRPGとしての緊迫感をすっかり吹き飛ばしてしまったみたいなんです。キャラクターを使ったゲームって、なかなか上手くいかないなぁと感じる１本でした。



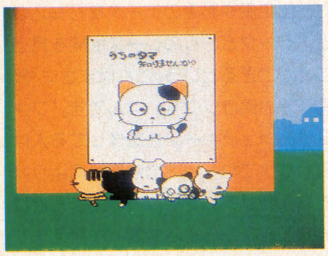
タマ&フレンズ

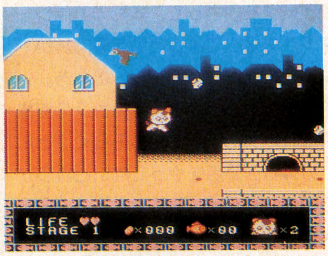
▶バンダイ ファミコン DISK ¥3300 発売中

こちらもバンダイお得意のキャラクターもの。ネコのタマがアクションを披露するゲームで、敵をよけたり踏みつけたりしながら進んでいき、最後のボスをたおすというもの。タマの動きが愛らしくできている。

大堀　これまた人気キャラのゲーム。もう歯止めはきかない

とうとう女の子に人気のキャラにもゲーム化の魔の手がのびたのか……ってのが正直な感想。ゲームはタマをコントロールして障害物を避けながら先へ進みボス犬を倒すというアクションもの。ゲーム性うんぬんはタマがかわいいからあえて言わないものの、敵の動き、出現パターンには腹立たしいものが感じられる。いきなり上空から降ってくる空缶、8方向しか向きをもたないトンボの大ざっぱな動き等々、今時つまらないパソコンゲームでもここまでのものはないよ……って感じ。内容がつまらない分、動き等ぐらいには気配りがあってもいいんじゃない!?





衛藤　女子中学生&パステルツッパリ必携アイテムとなるか……?

またまた、人気キャラクターのファミコン化なわけだ。例の〝うちのタマ知りませんか〟なんだけど、君もきっと、文具店やファンシー屋、コンビニエンスなどでイヤでも見ているはずだ。その浸透力は、僕の家にもオフクロの買ったタマ柄バスマットがあるぐらいだから相当なものだ。つまりそれぐらい大衆の支持を得てるんだね。さてゲームの方だけど、横スクロールのジャンプアクションゲームで、これが何故か凄い難度。タマと難易は似合わない気がするんだけど…。でも僕はネコが好きなので、ネコのゲームとしてけっこう好き。ツメトギポーズが良い。

浅野　見た目どおりの、簡単でかわいいゲームにして欲しかった。

画面を見たら、とってもかわいくて、一瞬このゲームって女の子向けにできているのねって思ってしまいました。でも、プレイしてみるとけっこう大変なんですね。マイキャラのタマちゃんの動きが、左右の移動とジャンプしかないんです。ボールや空缶がどんどん飛んできて、逃げまわるだけで精一杯。敵はジャンプして踏んづけると倒すこともできますが、タマちゃんより敵の方が動きが速くてとっても難しいんです。アクションゲームが得意な人になら、書き換え用にオススメします。見た目よりずっとシビアなゲームですよ。

ホーリーダイバー

大堀　衛藤

▶アイレム ファミコン ROM ¥5500 3月17日発売予定

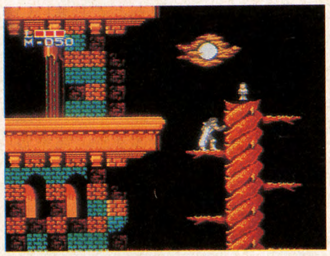
武器とマジックを駆使して暗黒魔王ブラック・スレイヤーをたおすというストーリーのアクションゲーム。地上・城・異次元世界といった舞台が与えられ、計6つのステージが登場する。アイレムとしては久々のアクションゲームの発売である。

大堀　魔法攻撃中心の異色アクション。制定が細かいっ

背景となるストーリーや奇麗なタイトル画面から、やる前からかなり期待していたソフトなんだ。アクションゲームには珍しく魔法を使っている点や、それぞれの魔法は途中、ステージをクリアーしつつ覚えていくといったRPGシステムも魅力だ。確かに面白いんだけど問題点も……敵の難易度が高いんだ。敵に攻撃をくらうと一瞬ひるみ、その間に敵にお手玉され、連続攻撃をくらってしまうのは少しかなしい……。

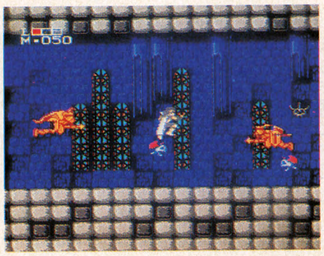
衛藤　難しいんだけど、挑戦意欲が沸いてくるハマリ型アクション

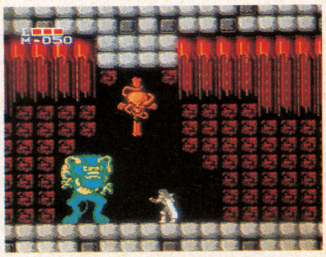
けっこう気合いの入った力作だ。見た目は〝ドラキュラ〟っぽい世界なんだけど、グラフィックやビジュアルシーンが凝っていてなかなか見せてくれる。また、ユニークなアイテムや、自機の操作性、ボスキャラなどもいい感じ。プレイすれば思わず熱くなってしまうんだよ。1つ問題があるとすれば難し過ぎることかな。でもそのことが「ヨシもう1回/」と意欲をかきたてられる要素になっている。



浅野　壮大なストーリーにゲームがついていけなかった感じ。

このゲームには、まるでオカルト映画のような壮大でおどろおどろしいストーリーがついています。ゲームをプレイする前にこのストーリーを読むと、なんだかワクワクします。ところが、実際にゲームをプレイしてみると、このワクワクした気持ちが、一体あのストーリーは何だったの? という疑問の気持ちに変わります。ゲームの中身はとっても古典的なアクションゲーム。特に目新しい物はありません。ストーリーを派手にして、感情移入させようとしてるのかもしれませんね。だけど、こんなにギャップがあると逆効果です。





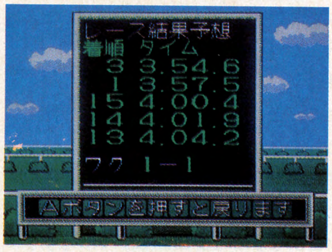
本命

浅野

▶ニチブツ ファミコン ROM ￥9800 3月発売予定

初登場の競馬シミュレーション。レースを前提に、コースや出走馬の各データ20項目を入力し、レースを見とどける。馬をプレイして動かすというゲームではない。往年の名馬を集めた夢のレース、なんてのもある。





大堀　異色のアダルトリフト!? 競馬シミュレーションだっ

ファミコンもある程度認知され、市民権を得た格好となってきた。それと共にゲームユーザーの年齢層もあがってきたわけだ。そんな中、最近対象を大人にもってきたパチ夫くんなどのいわゆるアダルトソフトが頭角を現しはじめてきた。この"本命"もそんなソフトの1本だ。何年か前のカード型電卓に競争馬のデータを入れると、レースが予想できるという付加価値のついたものがあったが、このソフト、言わばその競馬予想ソフトの上級版。細かいレースデータを全て入れることにより、より多角的な予想ができるようになっている。当たる当たらないは別にして、このような観点のソフト、いいと思うんだ……。

衛藤　明日のレースが分析できるという新しい視点の実用ソフトだ

「本命」は、馬を操作して技量でクリアするような競馬ゲームではなく、"競馬予想"のためのソフトなんだ。つまり、場所や馬のパラメータ、天気などのデータを入力して、本物の競馬レース予想に役立てようという趣向。いやー、何だかあぶないソフトだなあ。

全国一千万という競馬ファンの皆様はそれでいいとして、おそらくほとんどの読者は競馬をやってないと思うから困ったもんだ。そこで、往年の名馬を集めて夢のレースが実現できる、ということや、競馬の世界に強くなる、ということなどを付け加えて書いておこう。もちろん競馬ファンは買いだ。

浅野　本気で競馬に取り組むためのシミュレーションソフト！

アーケード版で麻雀ゲームというジャンルを確立してしまったニチブツが、今度は本気で競馬に取り組んだみたいです。あまりに本気で取り組んだために、このフソトはゲームではなくなってしまいました。競馬新聞を買ってきて、出走馬や馬場のデータを打ち込むと、データどおりのレース展開を見ることができるという、これはまさに「競馬予想お助けソフト」なんです。「ファミリージョッキー」を想像してる人は買わないでね。本物の競馬が何より好きな人のソフトです。これで、ほんとに大穴が取れたら、私も購入を考えます。

P47

衛藤　大堀　浅野

▶エイコム PCエンジン Huカード ￥5200 3月下旬発売予定

第2次大戦で活躍したアメリカの戦闘爆撃機、リパブリックP47Dサンダーボルトが、ドイツ軍の兵器を相手に活躍するシューティング。ほとんどの兵器が実在したもので、描写の方もかなり正確になされているから戦争好きの人は随喜の涙にむせびそう。

大堀　アーケードのノリを忠実に再現したシューティング

PCエンジンが発売されて早や1年半、ハードウェアもファミコンには及ばないとは言え、70万台の普及には目を見はるものがある。そんなPCエンジン、ここのところにきてソフトのラインナップがそろってきた、と同時にソフトのクオリティも上がってきている。このP47、アーケードで昨年ヒットした同名のゲームのPC移植版なんだけど、とにかく良くできている…ボス敵等、若干PCナイズされ、オリジナルと違う点こそあるが、原作のバリバリパワーアップした弾がうてると言った爽快感はそのまま、本当おいしいノリの部分をあますところなく移植してるんだ。今後のPCの展開が楽しみになっちゃう…そんな1本だ。

衛藤　スコンと移植されたP47をサクッとプレイするこの幸福感！

ここのところシューティングゲームが続々と揃い始めたPCエンジン。シューティングの好きな僕としては、こういった現象は大歓迎。やっぱり、ゲーセンでハマったあのゲームを、処理が速くてグラフィックもキレイなPCエンジンで楽しみたい、と思ってしまうよね。さてこのP47は、ゲーセンで爆発的人気という程ではなかっただけに、こうしてスコンと移植されてしまうと何か得した気分なのだ。出来もほとんどソックリだし、最新ゲームがすぐ楽しめるHEユーザーって幸せ。

浅野　シューティングファンなら、なかなか楽しめるゲーム。

すっごくマニアックな匂いのするシューティングゲームです。実在の兵器が次々と登場して、どれも凝ったグラフィックでリアルに表現されています。背景も青空あり、夕焼けあり、夜空ありと変化があってどれもとても美しい画面ですよ。戦争SLG(シミュレーションゲーム)の息抜きにプレイしたりすると、かなり感情移入しちゃうんじゃないかと思います。シンプルな作りになっていますが、音楽もなかなかいいし、難しさもそこそこ。シューティングファンには、オススメしても大丈夫なゲームって感じです。



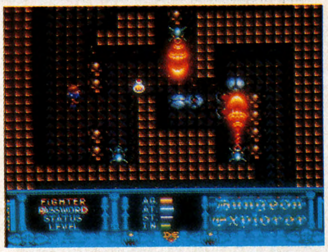


ダンジョンエクスプローラー

浅野 大堀 衛藤

▶ハドソン PCエンジン Huカード ¥5800 3月4日発売予定

その名のとおり、ダンジョンで戦闘してレベルを上げていき、最後の敵ブレードをたおそうというもの。アクション・ロールプレイングゲームである。PCエンジンならではのグラフィックとサウンドが、いかんなく効果を発揮する。



大堀　マルチタップがほしくなる多人数プレイゲーム登場

ゲームの基本的なアイデアはアーケードで人気だった“ガントレット”なんだけど、よりシナリオ性を重要視し、ゲーム展開にメリハリをもたせ、まったく違った味を出しているのがいい。操作、ルールがシンプルな割にけっこうこれがはまってしまうのだ…。PCで遊々人生に次ぐ5人プレイのこのゲーム、5人で遊べるというホームエンターテイメントをねらったという点で充分評価でき楽しめるソフトになっている。思わず家にもマルチタップをほしくなってしまうんだ。

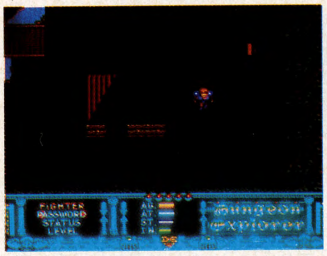
衛藤　グロいグラフィックが快感。5人でプレイすればなおグロい

ひとくちで言えば、“邪聖剣ネクロマンサー”のアクション版。僕はネクロマンサーのグラフィックが好きで、あの絵でアクションゲームを出してくれないかなあ、と思っていただけに嬉しい1本だ。

アクションと言っても、正確にはアクションRPGといった内容。8種類の種族から主人公が選べて、数々の迷宮を冒険していく。しかし何といっても、2〜5人の同時プレイが可能というのが面白い。けっこう淡々としたゲームだけど、それなりに楽しめる1本。

浅野　友達を集めて、わいわいプレイするのが正解でしょう。

このゲームって、やっぱり友達同士でパーティを組んでプレイすることを前提にして作られていると思います。ダンジョンといっても、それほど複雑な構造にはなっていないし、ストーリーにも難しい謎解きはありません。それでも、仲間がいるとなかなか楽しめます。人間同士でパーティを組んで冒険すると、何でもないことでも結構盛り上がっちゃうんですよね。





F1パイロット

浅野

▶パック・イン・ビデオ PCエンジン Huカード ¥6300 3月下旬発売予定

F1カーでGPのコースを走りぬけるレーシングゲーム。各車はエンジン、ギヤ比をはじめ様々なコンディションに支配されており、様々なドライブを楽しむことができる。ゲーム自体はいたってノーマルだ。

大堀　PC初の3Dレーシング、初だからゆるされちゃう!?

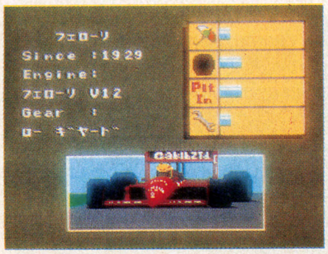
PCでとうとう出るべくして出たっ…って感じのソフトだ。横スクロールのスクロール量書き換えを使った3Dレーシングゲームが PCでは初めてと言うことで、何かゆるされちゃっているような気もするけどコレ、ちょっとネって感じ。たしかにFCのレース物と比べてグラフィック、サウンド共にすぐれているんだけど、それだけじゃあねぇ。根本の車の動きなどに不自然さが感じられ、レースゲームとして楽しく遊ぶことができないのはつらいよね。

衛藤　ごく普通のドライブゲーム。PCエンジンだから意義あり!?

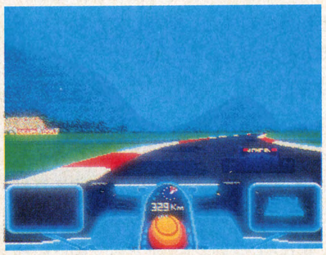
実際にF1マシンのシートにいるような、いわゆる3Dタイプのレーシングゲームだ。今までの3Dレーシングに比べて際立っているのは、バックミラーに敵車が表示されたり、道のアップダウンがあったりする芸の細かさ。例によって上位にランクされれば面を進めていける。PCエンジン用ということで、もちろんグラフィックやスピード感は標準点をクリアしているが、ゲームはごく単純なドライブゲームだ。プラスαを期待して買うと肩すかしを食らうけど、**スタンダードな1本。**

浅野　バックミラーの採用は、ヒットだったと思います。

私がこのゲームの中で一番気に入ったのは、やっぱりバックミラーの存在ですね。他のマシンを追い抜くと、その後にバックミラーに写ったそのマシンがどんどん小さくなって消えていくんです。3Dタイプのレースゲームって、どうしても物足りない気持ちになってしまうのは仕方ないとして、今まででのこのタイプのゲームの中ではいい方なんじゃないかしら。F1が好きな人なら楽しめるゲームかもしれません。



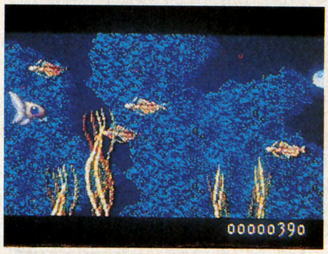


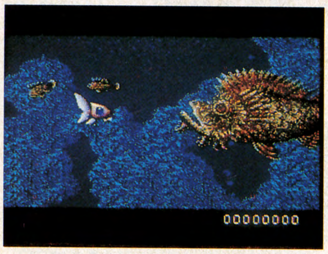


ディープブルー・海底神話

浅野

▶パック・イン・ビデオ PCエンジン Huカード ¥5300 3月中旬発売予定





海中を舞台に、特殊船が魚貝類を相手に戦うシューティングゲーム。シネマスコープ型の画面が特徴。魚類が大群で押しよせて攻めてくる様は怪異で、難易度も高い。かなり個性の強い仕立てになっている。

大堀　お魚がキレいっ……図鑑を見てるような環境ソフト

まず第１印象が、"何てキレイなゲームなの!?"で始まったこのゲーム、ゲームを論ずる前に、絵を描いた人におつかれさまの一言をまず贈りたい。基本は実にシンプルなシューティング。取っつきが良く、初めての人でもナリに遊べちゃうってのはイイんだけど、面白いのは、何度やってもこのソフトあまり上手くならないんだ。それもそのはず、敵の出現位置が一切ランダム、これじゃあ上手くなりようがない…。毎回運だけのゲーム展開になってしまうんだ。下手な人には楽しめるが、そうでない人には難のある妙なソフトだ。

衛藤　このゲームの真の主役は"青"。感受性豊かな人に推めたい。

"ブルー"を題材としたコンセプト・ゲーム（かどうか責任は持てないが）だ。ジャンルの上ではシューティングゲームということになるんだけど、それよりも海の深い青さがとても印象的。「はにい」が表現主義なら、ディープブルーはタルコフスキーって感じね。しかし海の色も寒いが、ゲームもとても寒い。スピードを含めたパワーアップが少なすぎるのが原因となっていると思うな。でも、こうした"美を追求するゲーム"っていうのは新しいゲームの方向性を開拓していくかもね。

浅野　難易度の設定が、ちゃんとしていれば良かったのに。

とってもとっても難しいシューティングゲームなんです。もうほとんど異常なくらい難しいの。多分このゲームをクリアできる人って少ないんじゃないかと思いますよ。今までクリアできなかったシューティングはない／って言う人は、挑戦してみてください。

自分でプレイできないのが残念だけど、このゲームってグラフィックがとってもきれいなんです。海底の雰囲気がとってもよく出ていて神秘的。27インチのモニターを使って、お部屋を暗くしてプレイしたら、ものすごく素敵なんじゃないかしら…。できたら、ゲームの超上手いお友達を呼んでプレイしてもらって、みんなでビールを飲みながら鑑賞してみたいゲームですね。

アレクの天空魔城

▶セガ メガドライブ ¥5500 発売中

メガドライブソフト第５弾。アクションゲームであるが、ジャンケンシステムが特徴。アイテムを手に入れるのも、ボスをたおすのもジャンケンという大胆さ。16ビットにパワーアップされている。

大堀　メガドライブ第５弾はあのアレックスのⅡでキメだ!?

僕は前作のアレックスキッドが大好きで、マークⅢもアレクやりたさに買ったほど……当然この"天空魔城"かなり期待していたし、面白かったらMD本体を買おうと思っていたんだ。が実際コレやってみると、確かに前作よりグラフィック、サウンドなど良くなっているんだけど、ゲームそのものがマップを含めて前作のやき直しにかなり近いノリ、正直言ってどこが違うの!?って感じだ。前作が人気のあったゲームだけに、もう少しパワーのあるⅡを期待したかった。

衛藤　そろそろ肩の力を抜いて、思いっきり16ビットしてほしいな

メガドライブであのアレクが出る、というのですごく期待してたんだけど何か外されちゃったな。グラフィックはキレイだし、楽しいゲームなんだけど、すごく微妙な点で、今一つ楽しめないという印象を与えちゃってるんだよね。例えば、アレクの動きのネバリとかバネの部分、あと敵の手ごたえとか重さ。そういった、絵や音や動きに含まれない、微妙かつ重要な部分が手慣れてない感じ。速くメガドライブを縦横に使いこなしてくださいよ、セガ様。

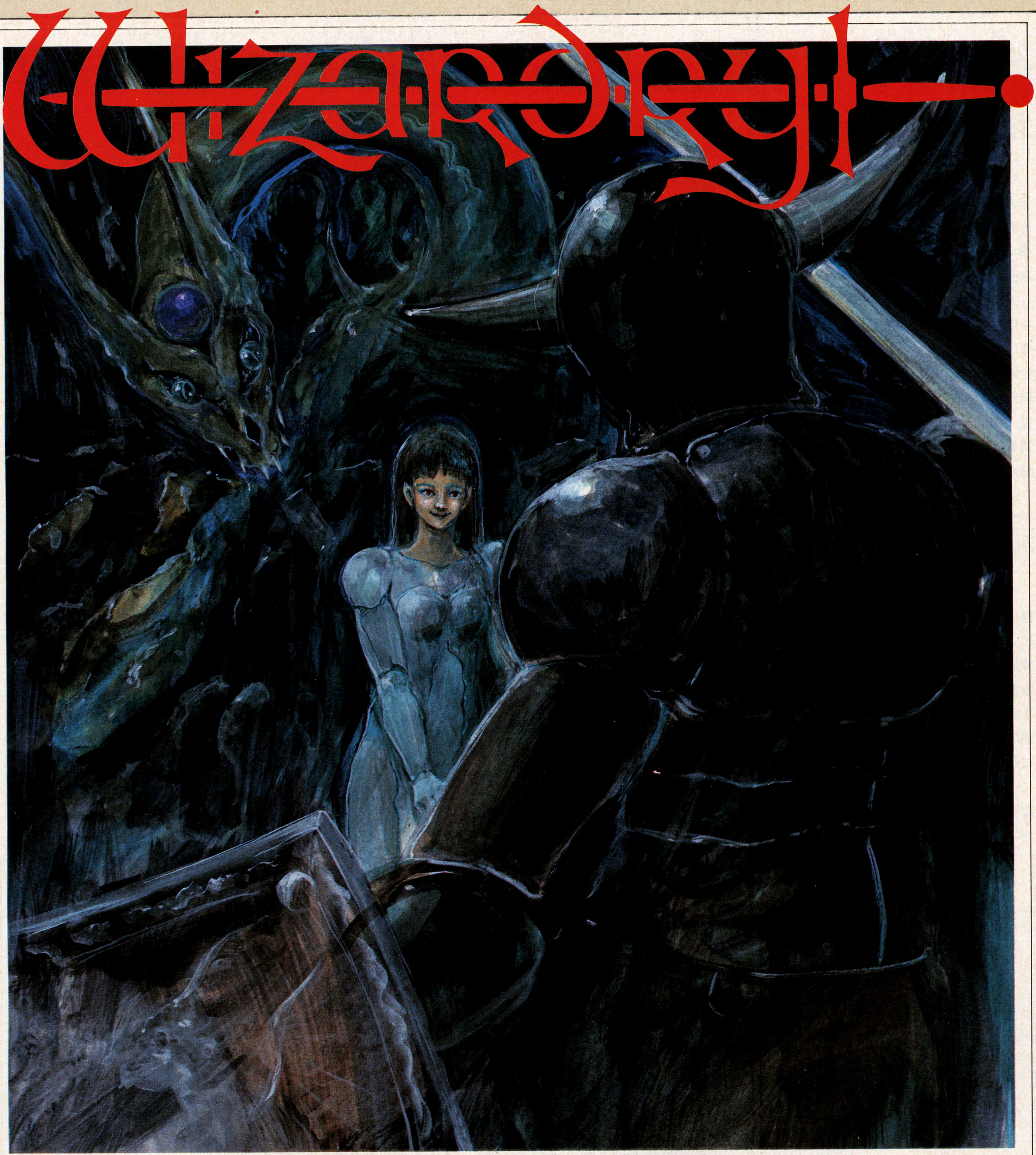
浅野　ハードの本当の価値を決めるのは、やっぱりソフトです。

う〜ん何と言っていいのか…。今までに登場したメガドライブのソフトの中では、いい方なのかもしれません。メガドライブを買った人なら、とりあえずオススメしておきます。でもね、メガドライブのソフトってメモリーをいっぱい使ってもいいんでしょう? なのに、どうしてイベントが全部ジャンケンなんですか? ボスとの戦いもジャンケンなんて、スゴイですよね。２重スクロールだけじゃ寂しいです。









ウィザードリィII

▶アスキー ファミコン ROM ¥6500 発売中

RPGの元祖といわれる、
ウィザードリィが新しいシ
ナリオで帰って来たぞ!!

キャラクターを作成する前に

特性値とは？

特性値は６個あり、それぞれの値がそのキャラクターの性格を表わしているのだ。まず最初に強さ。この値は武器での攻撃力に影響する。前の３人のみ必要。知恵は、魔法使いの呪文を使う人に必要だ。信仰心は、僧侶の呪文を使う人に必要。知恵や信仰心の値が低いと、呪文をなかなか覚えないのだ。生命力はＨＰの増加に影響する。この値が一番重要な特性値なのだ。素早さは、先制攻撃に影響する。また宝箱の罠を外す確率にも影響。運の強さは、敵からの特殊攻撃を受ける確率に影響。

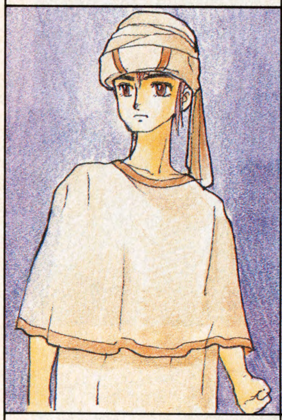
力	攻撃力に影響。前の３人に必要な値
知　恵	魔法使いの呪文を覚える早さと、効果に影響
信仰心	僧侶の呪文の覚える早さと、効果に影響
生命力	ＨＰの増加量に影響。全員に必要な値
素早さ	先制攻撃、罠を外す確率に影響
運の強さ	敵の特殊攻撃を受ける確立に影響

種族について

ウィザードリィの世界では、５つの種族があり、それぞれ特性値が異なっている。特性値の中では生命力が一番重要なので、５つの種族ではドワーフを選ぶのが良いだろう。例外として、ホビットがいる。ホビットは素早さと、運の強さの値が高いので、転職を絶対にしない盗賊には良い種族だ。ちなみに、転職をすると特性値が種族の値になってしまうので、転職をするのであれば、ドワーフを選ぶべきだ。

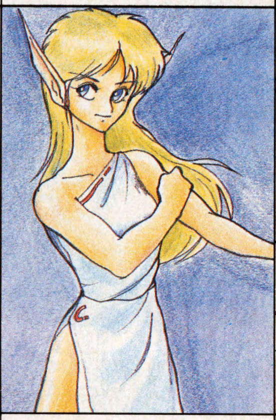
	人　間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット
力	8	7	10	7	5
知　恵	8	10	7	7	7
信仰心	5	10	10	10	7
生命力	8	6	10	8	6
素早さ	8	9	5	10	10
運の強さ	9	6	6	7	15

人　間



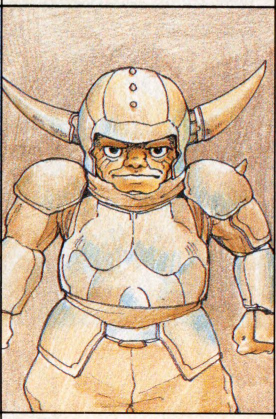
特性値がほとんど８で、これといって特徴はない。キャラクターを作成する時は、人間は選ばない方が良いだろう

エ ル フ



知恵と信仰心の値が10。これはビショップに最適。最初からビショップを作成して鑑定専門にするので必要な種族

ドワーフ



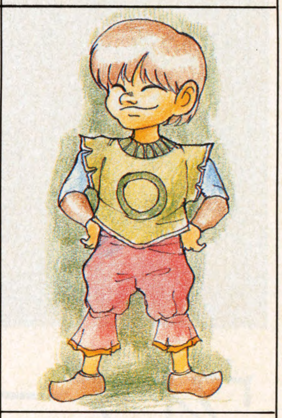
なんといっても生命力が10あるのがうれしい。ボーナスポイントを８消費して必ず18にしておこう。ＨＰが高くなるはずだ

ノ ー ム



特性値の最少値が７で、てきとうにバランスがとれている。しかし、ノームを選ぶぐらいだったらドワーフにした方がましだ

ホビット



とりあえず生命力を18にしよう。あとは素早さに全部。これで、りっぱな盗賊を作成することができる。転職してはいけない

属性

属性には、善・中立・悪の３種がある。属性によっては、作成または転職できない職業があるのだ。

善

迷宮で友好的なモンスターと遭遇した場合、必ず逃げなければならない。戦ってしまうと悪に変化することがあるのだ。善のキャラはＧで表わす。

中立

中立は属性の変化が無いのだ。よって、ロードや忍者などに転職することはできない。転職しないのであれば、中立が良いだろう。中立はＮで表わす。

悪

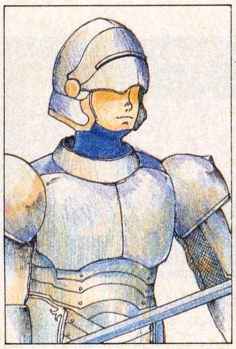
友好的なモンスターと遭遇した場合、戦うコマンドを選ばないと、善に変化することがある。悪のキャラはＥで表わされている。

職業

職業は８種類あり、それぞれ特徴があるのだ。ある職業のキャラクターを作成するには、属性と規定の特性値が必要になってくる。戦士は力、魔法使いは知恵、僧侶は信仰心、盗賊は素早さの特性値が11以上あれば作成することができるのだ。この４種の職業は、比較的に簡単にレベルが上がる。しかも、呪文の覚えも早い。このため、最初にキャラクターを作成する時は、この４職業でパーティを編成することになる。しかし、この４職業は１つしか優れた所が無いのだ。例えば、戦士は攻撃力があるが、呪文は全く使うことができなかったりする。ビショップ・侍・ロード・忍者の４職業は、２つの優れた所が有るのだ。

		戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ビショップ	侍	ロード	忍者
力		11	—	—	—	—	15	15	17
知恵		—	11	—	—	12	11	12	17
信仰心		—	—	11	—	12	10	12	17
生命力		—	—	—	—	—	14	15	17
素早さ		—	—	—	11	—	10	14	17
運の良さ		—	—	—	—	—	—	15	17
属性	善	○	○	○	×	○	○	○	×
	中立	○	○	×	○	×	○	×	×
	悪	○	○	○	○	○	×	×	○

戦士



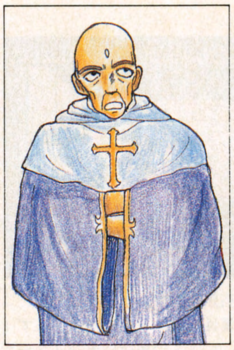
武器での攻撃を得意とする。ほとんどの武器と防具を装備することができる。しかし、呪文を覚えることはないので、後ろの３人の中に入れてはいけない。ＨＰはよく増える

魔法使い



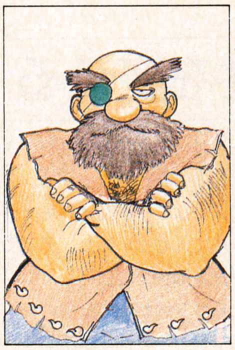
魔法使いの呪文を覚える。後ろの３人の中に入れ、呪文でモンスターを攻撃できる。パーティの中に必ず一人は必要。呪文を全部覚えた後は、ビショップに転職してもよい

僧侶



僧侶の呪文を覚える。僧侶の呪文には、ＨＰを回復したり、毒や麻痺を治すものがある。この呪文が使えないと迷宮を冒険する時間が短くなるので、パーティに入れておきたい

盗賊



モンスターと戦った後に出現した宝箱の処理をすることができる。宝箱の中にはアイテムやお金が入っていて、これにより武器や防具を強化することができるのだ

ビショップ



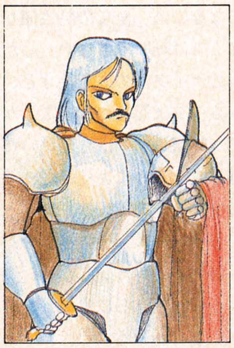
魔法使いの呪文と、僧侶の呪文を同時に覚える。しかし全部の呪文を覚えるには僧侶や魔法使いの2倍かかる。また、迷宮で集めた品の識別をすることができるのはこの職業だけ

侍



戦士並の攻撃力を持ち、なおかつ魔法使いの呪文を覚える。しかし、全部の呪文を覚えるには魔法使いの約１・５倍かかる。ボーナスポイントが高ければ最初から作成できるぞ

ロード



侍と同様で、戦士並の攻撃力を持ち、僧侶の呪文を覚える。ボーナスポイントがいくら高くても作成することができない。戦士が転職するなら、このロードをおすすめする

忍者



モンスターの首をはねることができる。しかし、トロールの指輪を身に付けると、どの職業でも首をはねることができてしまう。ウィザードリィIIではあまり必要のない職業

パーティ編成を考える

ベストパーティー

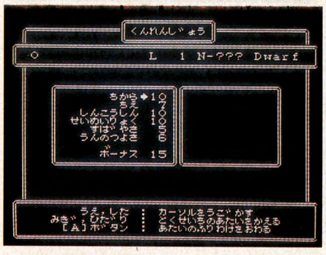
パーティは最高６人までだが、５人以下で迷宮の中を冒険することはあまりない。また、前の３人と後ろの３人では立場が大きく異る。前の３人は武器で攻撃できるが、後ろの３人はできない。そこで前の３人は攻撃力のある職業でなくてはいけないので、戦士か侍になる。転職を考えないのであれば、属性は中立にしておいた方がいいだろう。あとは後ろの３人だ。宝箱の罠をはずすことができる盗賊で、属性は中立が良い。あとは魔法使いと僧侶を１人ずつ。呪文を全部覚えたら、魔法使いか僧侶のどちらか一方がビショップになるといいだろう。ここで左の表について説明しよう。まずパーティＡは後で転職をするパーティで、前の３人の戦士はロードに転職する。僧侶と魔法使いはビショップに転職する。パーティＢは転職を全くしないパーティ。このパーティは５人が中立で属性を変化させる時に楽だが、僧侶の呪文が少ないのが欠点だ。後半であるアイテムを手に入れるまでは苦しいであろう。パーティＡは成長させるのに時間がかかるが、後半は楽になるので、このパーティをオススメする。

パーティA	
善	戦士
善	戦士
善	戦士
善	僧侶
善	魔法使い
中立	盗賊

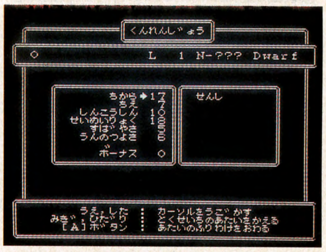
パーティB	
中立	侍
中立	侍
中立	侍
善	僧侶
中立	ビショップ
中立	盗賊

キャラ作成

キャラは全部で20人作成することができる。必ず先頭の６人にパーティを編成するキャラを作成すること。まず名前を決める。名前は０でよい。次に種族、属性を選ぶ。そして特性値をふりわけるわけだが、この時ボーナスの数値が１ケタであれば、職業をてきとうに選ぶ。次にこのキャラを使うかと聞いてくるので〝いいえ〟を選び、最初からやり直す。もしボーナスの値が２ケタ（侍の場合は18以上）であれば、特性値をふりわけて、職業を決定し、キャラを使いますかの問いに〝はい〟と答えよう。次に名前を自分の好きな名前に変えて終り。これを６人分行えばよい。あと一人、鑑定するためだけのビショップを作成しておこう。



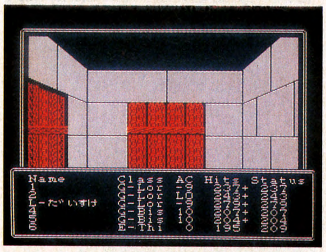
▲かなり低い確率だが、２ケタのボーナス値が出ることがあるぞ！



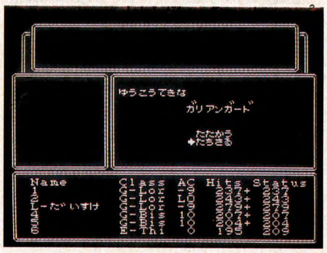
▲戦士であれば、生命力を18にしてから、力にできるだけ多く値をふりわけよう

属性を変える

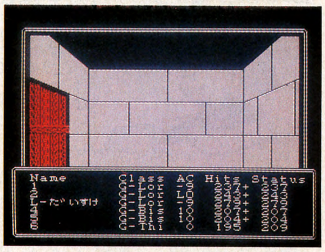
ウィザードリィIIでは、属性別のフロアがあり、悪の属性のキャラは、２階と４階に入れない。また善のキャラは３階と５階に入れないのだ。そこで善のキャラが３階や５階に行くには、属性を変化させなければならない。１階の友好的なモンスターを利用して、属性を変化させてしまおう。



▲６番目の盗賊が悪になっているので、これから善に属性を変えるところだ。まず１階の東に９、北に９の場所にモンスターが出現するので行ってみよう!!



▲出現したモンスターが友好的でない場合は、一度逃げてまた入ろう。これを友好的なモンスターが出現するまで繰り返すのだ。〝逃げる〟のコマンドを選ぶと…



▲かなり低い確率だが、属性が変化する。この方法で、パーティの属性を統一して、２階から５階のどのフロアでも行くことができるぞ

転職

ロードと忍者は、最初から作成することはできない。そこで必要になってくるのが転職。転職すると、ＨＰはそのまま、覚えていた呪文は、そのレベルの呪文の数だけ使える。特性値は、種族の値に戻り、レベル１で経験値は０になってしまう。魔法使いや、僧侶は呪文を全部覚えてから転職しよう。また忍者になるには、全ての特性値が17以上でなくては転職できない。しかし、〝チョウのナイフ〟の力を使うと、盗賊やビショップは忍者になることができるので、転職しないほうがいいだろう。転職をすることにより、魔法使いと僧侶の呪文を全て使える、ロード３人、ビショップ２人と盗賊１人のパーティが一番いいと思う。しかし、このパーティを成長させるには、かなりの経験値が必要であろう。



▲これは転職する前のステータス画面だ。転職する職業によって、属性と必要な特性値の規定値が異っているので注意が必要。年齢やレベルは関係ないのだ

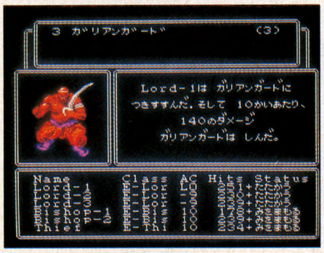


▲転職すると、特性値が種族の値に戻されてしまうのだ。年齢も約５年ぐらい上がってしまうぞ。レベルは１となり、経験値も０となる。装備は全てはずされるのだ

迷宮の中で何ができるのか

経験値を上げる

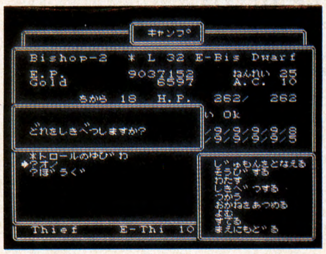
あたりまえのことだが、迷宮に棲んでいるモンスターと戦うと経験値を上げることができる。しかし、むやみに戦っていても経験値は思うようには、上らないぞ。弱いわりには多くの経験値を得られるモンスターと戦い、他のモンスターとは戦わないようにしたほうがいいかもね。モンスターの経験値は、モンスター一覧で調べよう。



▲前の3人が武器で攻撃し、後ろの3人は、〝みをまもる〟か、呪文で攻撃するのが普通だ。強いモンスターの場合は、呪文をおしまずに使ったほうがいいだろう

識別

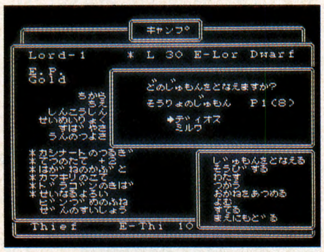
モンスターと戦った後の宝箱の中からアイテムが手に入る。しかし、手に入れたアイテムが何であるのか、完全には、わからないのだ。それを完全に見極めるのが識別。識別はビショップしか行うことができない。このため、6人のパーティ以外に一人だけ識別を専門に行うビショップを作成して、そのキャラに識別させよう。



▲?オノが、いくさオノ＋2なのか、オノなのかは、識別してみれば、すぐにわかることなのだ。レベルの低いビショップほどなかなか識別できなかったりする

HPの回復

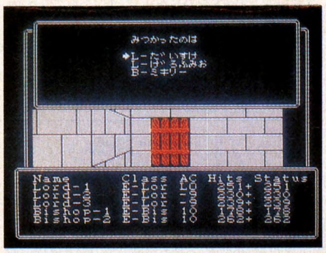
モンスターの戦いによって少なくなってしまったHPを回復するのも、迷宮の中で行うのだ。HPの回復は僧侶の呪文で行う。というわけで、パーティの中に一人は、僧侶の呪文を使えるキャラが必要なのだ。呪文を使いきってしまったら、宿に一晩泊ってまた、迷宮に戻って、HPを回復させよう。



▲レベル1の僧侶の呪文にディオスがあるのだ。これでHPを少しだけ回復できるぞ

仲間を探す

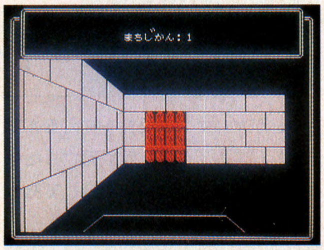
迷宮の中で、セレクトボタンを押すと、3つのコマンドが実行できる。冒険の中断、仲間を探す、タイマーの設定がそれだ。2番目の仲間を探すコマンドは、自分の近くにいるキャラを探すことができる。また探したキャラクターがどんな状態であろうがパーティに加えることができるのだ。



▲これは、仲間を探し出した所だ。パーティは6人までなので、あと一人加えられる

タイマーの設定

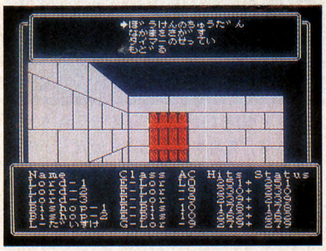
タイマーの設定は、メッセージの表示が消えるまでの時間を設定するコマンドだ。設定する値は必ず無限大にしておこう。しかし、ウィザードリィIIとIでは違っている所があるのだ。タイマーを無限大に設定してある時に、宝箱をあけるメッセージが、IIでは一定時間で次のメッセージが出てしまう。



▲待ち時間は、1から254と無限大を設定することができる。必ず無限大にしよう

冒険の中断

冒険の中断を行うと、画面は城に戻る。町外れで冒険の再開を選ぶと、冒険の続きができる。しかし、ロミルワとラツマピックとマポーフィックの効果は無くなってしまうのだ。また、固定キャラのモンスター等も何回でも出現するので、経験値を稼ぐ時に利用することもできるのだ。



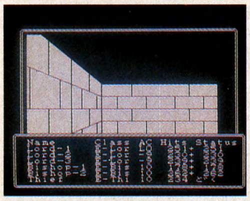
▲冒険の中断を行うと、パーティは迷宮の中に残っているのだ

宝箱

モンスターと戦った後に出現する宝箱には、ほとんど罠が仕掛けられているのだ。まず最初に、宝箱に仕掛けられている罠が何であるかを調べなくてはならない。調べるのは、もちろん盗賊だ。一回調べると、何回調べても同じ結果なのですぐに罠を外そう。盗賊であれば、かなり高い確率で宝箱に仕掛けられた罠を外すことができる。盗賊以外にも忍者が罠を外すことができるが、確率は盗賊より低いのだ。もしも、罠を外すのに失敗した場合は、リセットボタンを押したほうがいいかもしれない。罠がテレポーターであれば、絶対にリセットしよう。時間がたつとかってに進んでしまうので、ウィザードリィIを知っている人は要注意だね。



◀宝箱の罠は、必ず盗賊に調べさせよう。罠を外すのも盗賊にまかせよう



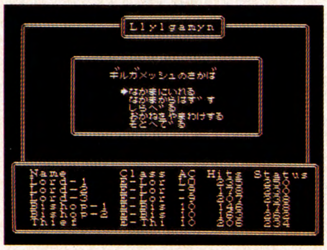
◀罠を外すのに失敗した所だ。テレポーターの場合は必ずリセットしよう

罠の種類	説明
毒針	罠を外そうとしたキャラが毒を受ける
ガス爆弾	パーティ全員が毒を受ける可能性がある
石の弓矢	罠を外そうとしたキャラがダメージを受ける
爆弾	パーティ全員がダメージを受ける
スタナー	罠を外そうとしたキャラが麻痺する
テレポーター	パーティ全員を別の場所に飛ばす
メイジブラスター	魔法使いの呪文を使えるキャラが麻痺する
プリーストブラスター	僧侶の呪文を使えるキャラが麻痺する
警報	モンスターが現われる

どこで何ができるか

ギルガメッシュの酒場

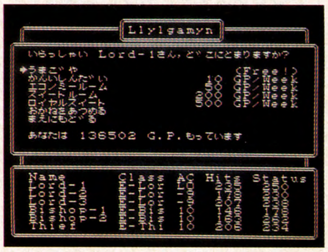
ギルガメッシュの酒場は、パーティに入れたり、外したりする所だ。パーティに入れる場合、善と悪は同じパーティに入れることができない。善と悪の混合パーティにするには、善と悪が別々に迷宮に入り、仲間を探し出し、パーティに入れればよい。また、パーティのキャラを調べることもできる。ここで、武器を装備したりアイテムを他のキャラに渡したり、捨てたりすることができるのだ。



▲パーティは6人なので、もう仲間には入れることはできない。お金をやまわけするコマンドはまず使うことはないであろう。ここでは呪文を使うことはできないのだ

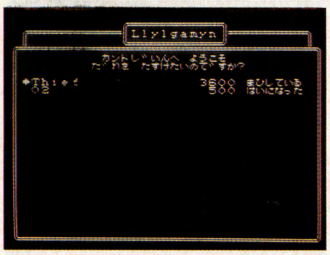
冒険者の宿

この冒険者の宿に一晩泊まると、経験値がある一定の数値になっていれば、レベルが上がるのだ。レベルが上がるとＨＰの値が上がり、呪文を覚える職業であれば呪文を覚える。さらに、特性値も変化する。特性値は下がることもあるが、上がる確率のほうが高い。冒険者の宿には６ヶ所泊まる場所があるが、〝うまごや〟だけに泊まるようにしよう。〝うまごや〟に泊まるとＨＰは回復しないが、呪文の回数は回復する。



▲冒険者の宿では、〝うまごや〟以外の所に決して泊ってはいけないのだ。ここでレベルアップがおこなわれる。ＨＰの回復は、迷宮でおこなうのだ

カント寺院



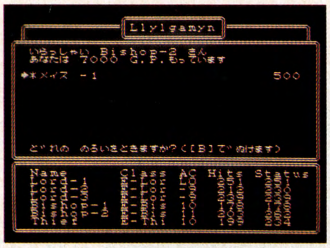
▲カント寺院では、いろいろな治療をしてくれるぞ。死者を生き返えらせたり、石化したキャラも治療してくれるぞ。灰になったキャラは治療してはいけないのだ

カント寺院は、お金さえ払えば麻痺や石化を治療してくれるのだ。また、死亡したキャラを生き返えらせることもできるが、たまに失敗することがある。失敗すると灰になってしまうのだ。カント寺院では、さらに灰になったキャラも生き返らせることもできる。この時失敗してしまうと、消滅してしまう。消滅すると二度帰ってこないので注意。灰になったキャラはカント寺院では絶対に治療してはいけない。魔法使いがマハマンの呪文を覚えるまで、そっとしておくべき。灰や死亡したキャラを治す方法は最後に紹介してあるので、そこを見てね。しかし、キャラが死亡した時は必ずリセットするから死亡したキャラはできないはずだが。

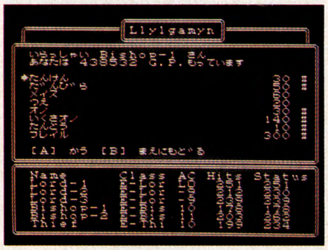
麻　痺	レベル×100GP
石　化	レベル×200GP
死　亡	レベル×250GP
灰	レベル×500GP

ボルタック商店

ボルタックの商店では、いろいろなアイテムを売っているぞ。アイテム表を参照しながら、安くて良い物を買ってしまおう。しかし、ボルタックではあまりいいアイテムを売っていないのだ。いいアイテムは迷宮の中で、モンスターと戦った後に出現する宝箱の中から手に入れるしかないのだ。手に入れたアイテムはビショップに識別させた後に、ボルタックに売ることができるぞ。必要ないアイテムはバンバン売り飛ばしてしまおう。また、呪われたアイテムを身に付けてしまった時に、呪いをとくこともできるのだ。しかし、アイテム表を見ていれば、こんなことは起きないんだけどね。さらに、ビショップにしかできない、アイテムの識別もすることができる。アイテムによって識別料（売値と同じ）が異っているので、何であるかはわかるのだが。しかし、ボルタックで識別するぐらいだったら、ビショップに識別させたほうがいいだろう。また、お金を集めると、パーティのお金を一人に集めるぞ。



▲これはボルタックで買い物をしている所だ。〝＃〟がついている物は装備できないよ



▲これはアイテムを売っている所。〝？〟がついているアイテムは１ＧＰで売れる



▲誤って呪いのアイテムを身に付けた時にここで呪いをといてもらうのだ



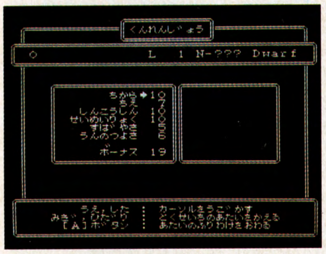
▲ここで識別するよりは、ビショップを使って識別したほうがよいだろう



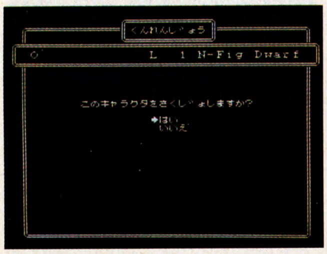
▲〝？ローブ〟を識別してみると、それは〝みかわしのローブ〟であった

訓練場へ行く

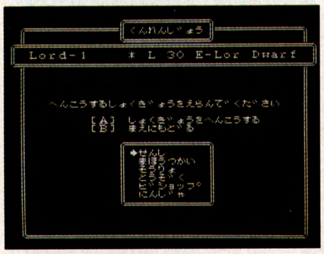
町はずれの訓練場では、キャラクタを新しく作成することができる。また作成したキャラクタの状態を見ることができる。ここでは呪文を使うことはできない。また、アイテムを渡したり捨てたりすることもできないのだ。また、せっかく作成したキャラを削除することもできる。削除する時はよ～く確認してから行なう。さらに、気にいらなくなった名前を別の名前に変えることもできる。転職もここで行えるぞ。



▲ボーナスの値が19だ。これで侍を作成することができるぞ。他のキャラでは、生命力を18にしてから、職業にあった所の特性値にふりわけてしまおう!!



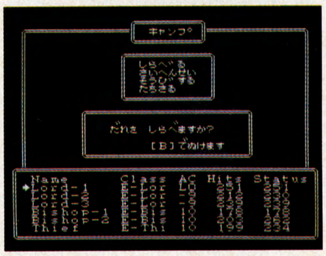
▲これはキャラクターを削除している所。名前、レベル、属性、職業が表示されるので、よ～く確認してから削除しよう。一度削除すると、もとにもどらないのだ



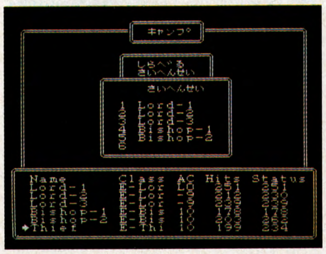
▲これは転職している所だ。特性値が全て18のキャラなのでほとんどの職業に転職できるぞ。属性が悪なので、ロードと侍に転職することはできないのだ

迷宮に入る

迷宮の中では、呪文を使うことができるのだ。僧侶の呪文を使ってＨＰを回復させたり、魔法使いの呪文を使って、テレポートしたりすることができるぞ!! 迷宮の中でやることは、まずモンスターと戦って、経験値、お金、アイテムを得る。何回かモンスターと戦って、使える呪文が少なくなったら城に戻ろう。城におりる階段の所で、ＨＰをできるだけ回復し、〝うまごや〟に泊ってからまた迷宮へ行くのだ。



▲キャンプ中に〝しらべる〟のコマンドを実行すると、呪文を使ったり、アイテムを渡したり、捨てたり、識別したりすることができるのだ



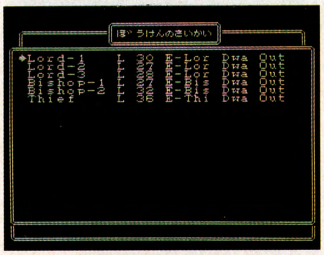
▲これは、パーティの順番を決めている所だ。一番最初に、パーティの順番どおりにキャラを作成していれば、こんなコマンドは使わなくてすむのだ



▲これは武器を装備している所だ。装備が終了した時に、アイテムの特別な力をつかうかと聞いてくるので、その時はアイテム表をよく見てから使うかどうか決めよう

冒険を再開する

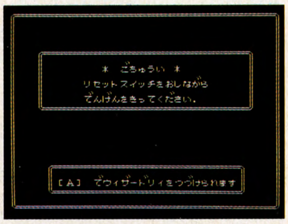
迷宮の中で、冒険の中断をした後で、町はずれに行き、〝冒険を再開する〟コマンドを実行すると、その名のとおり冒険を再開するぞ。このコマンドを実行すると、ロミルワ、ラツマピック、マポーフィックの効果はなくなってしまうので、注意が必要だ。再開するとパーティの順番が、キャラを作成した順番になってしまうので、キャラを作成する時に注意が必要だ。



▲これは迷宮の中で、冒険の中断していたパーティを再び冒険させようとしている所

ゲームを中断する

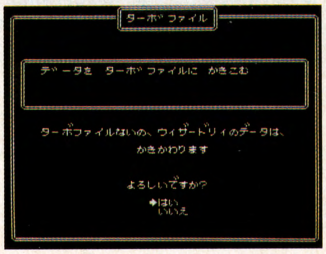
ウィザードリィIIを長時間プレイした後に、このコマンドを実行すると、ファミコンのリセットボタンが自動的に押された状態でオートパワーオフしてしまうわけではない。ただメッセージが出るだけである。しかし、このコマンドを実行してウィザードリィIIを終了する人はあまりいないであろう。いつでもリセットボタンを押しながら電源を切れば終了することができるぞ!!



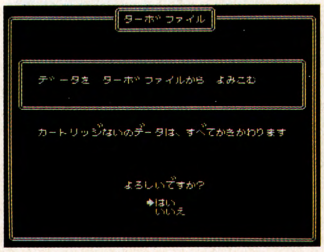
▲リセットスイッチを押しながら電源を切らないと、データが消えたりする

ターボファイルを使う

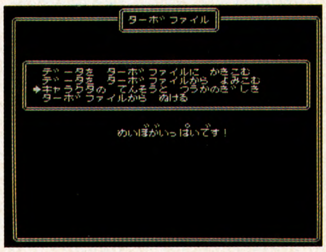
ターボファイルを使うと、20人分のキャラクタを、読み出したり、書き込んだりすることができるのだ。ウィザードリィIIのキャラクタを書き込んでも、ウィザードリィＩのキャラクタのデータは消えないので安心だね。また、ウィザードリィＩで成長させたキャラクタをウィザードィIIに転送することもできるのだ。持っている人は必ず、キャラクタを転送してからプレイしよう。転送すると特性値が高いのだ。



▲ターボファイルを持っている人は、一回は使ってみたと思うが、一応説明しておこう。これで20人分のキャラのデータがターボファイルに書き込まれるのだ

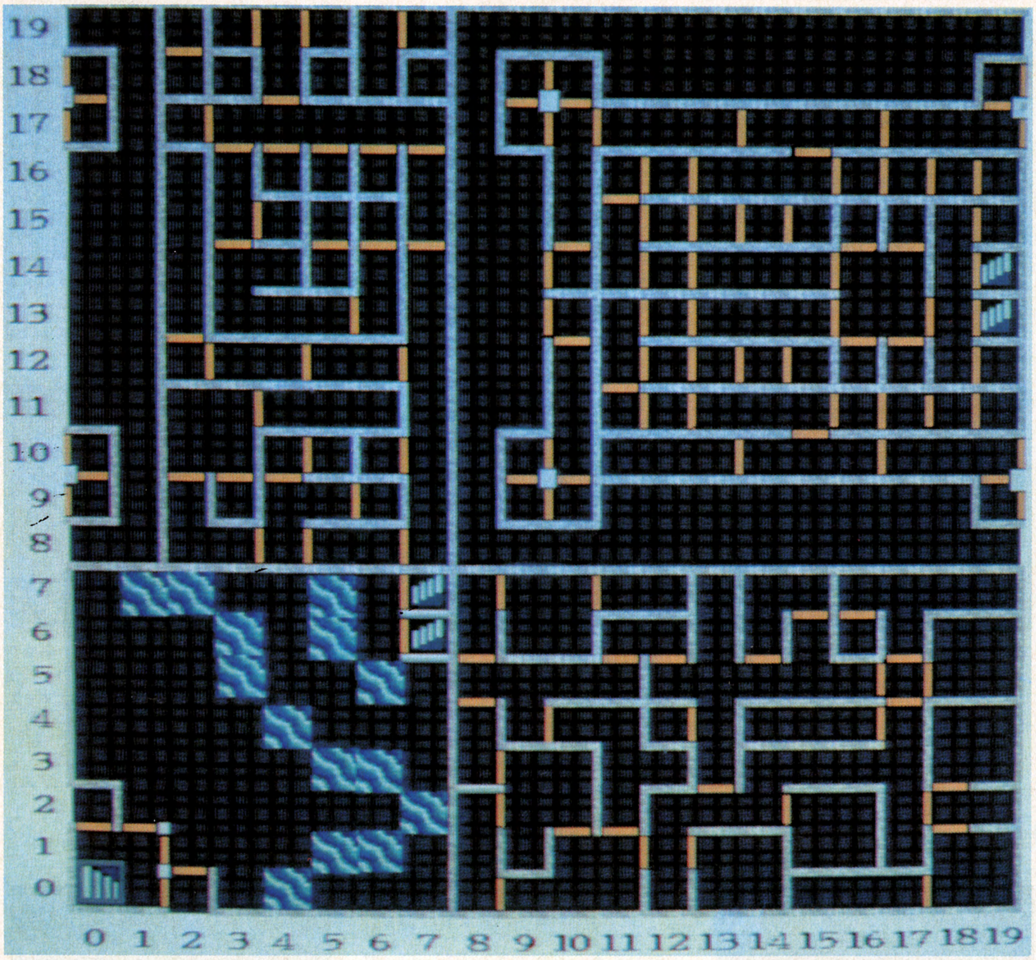


▲これは、ターボファイル内の20人分のキャラのデータをカートリッジに書き込んでしまうのだ。ボルタックの商店の中味は変化しないので安心だね

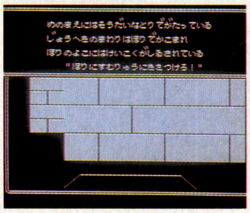


▲ウィザードリィＩで成長させたキャラをウィザードリィIIで使用することができるのだ。最初から作成するより、はるかに有理な条件でプレイできちゃうのだ

1階 堀に棲む竜に気をつけろ!!







◀これは、北に17東に1の場所だ。この先には、竜が住んでいるのだ。



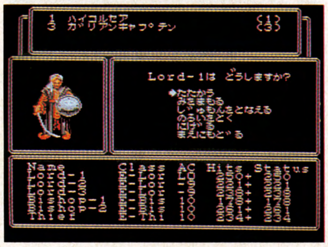
◀これが竜だ。けっこう強いが、経験値をたくさん得られるので、何度も戦おう

リセットボタンを活用しよう

一番最初、パーティはひじょ〜に弱いのだ。だから、いきなり迷宮の奥深くまで行ってはいけない。最初は城に下る階段から1歩進んだ所で、コントローラを右か左に入れっぱなしにしよう。少しするとモンスターが出現するぞ。前の3人は武器で攻撃し、カティノ（魔法使いのレベル1の呪文）を使うのだ。カティノの呪文は、モンスターを眠らしてしまい、さらに敵に与えるダメージも倍になるのだ。もし、戦闘中にキャラクタが死んだ時は、すかさずリセットボタンを押そう。戦闘が終了したら、ディオス（僧侶のレベル1の呪文）を使ってＨＰを回復し、城へ戻り、〝うまごや〟に泊る。これを繰り返しながらレベルアップするのだ。



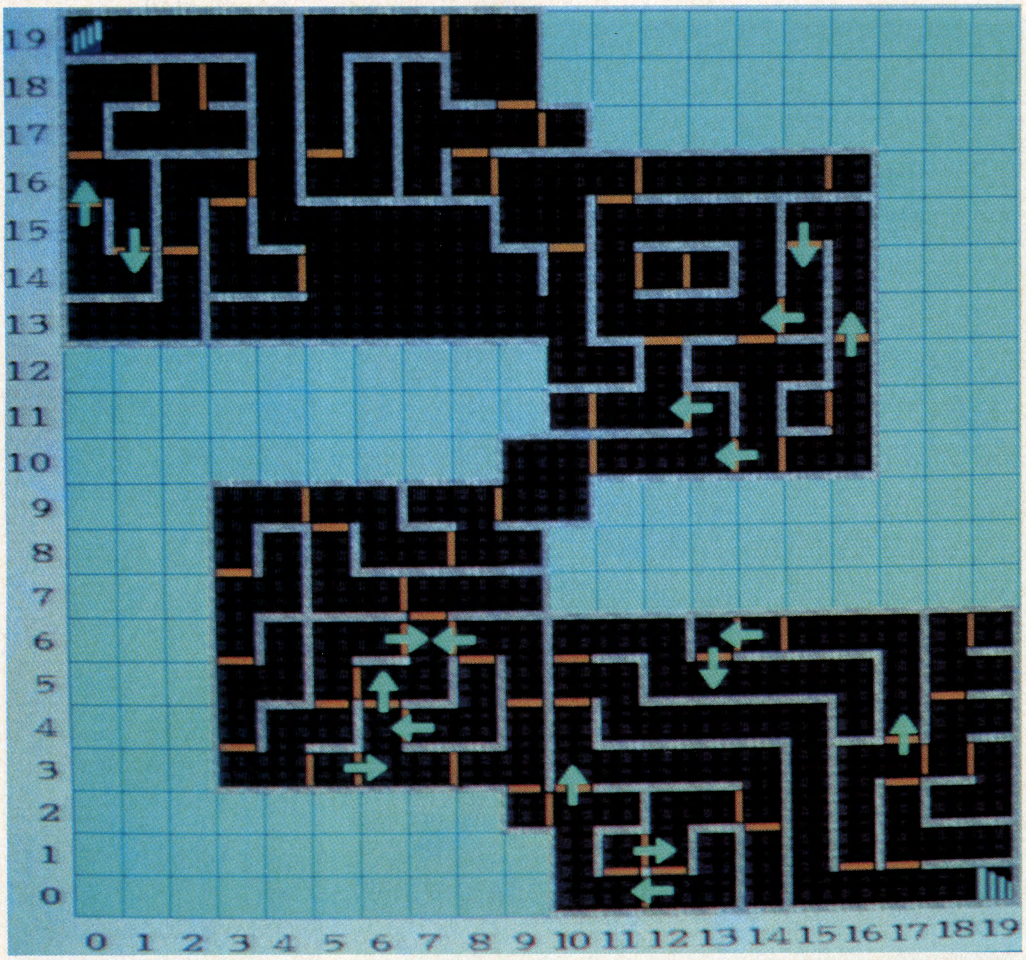
◀ここから先は、ビンづめのふねがないと、行くことはできない



▲これは東に16、北に13または、東に16、北に14に出現するハイコルセアだ。このモンスターの持っている宝箱の中身は、1階では一番いいものが入っているぞ!!



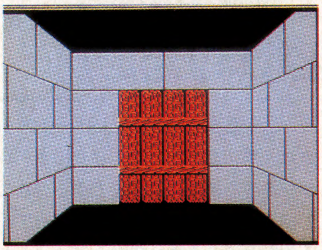
2階 半分しか行けないフロア



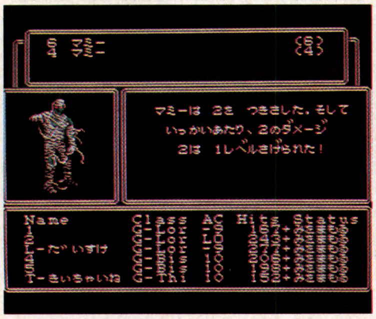


属性が悪のキャラは立入不可能!!

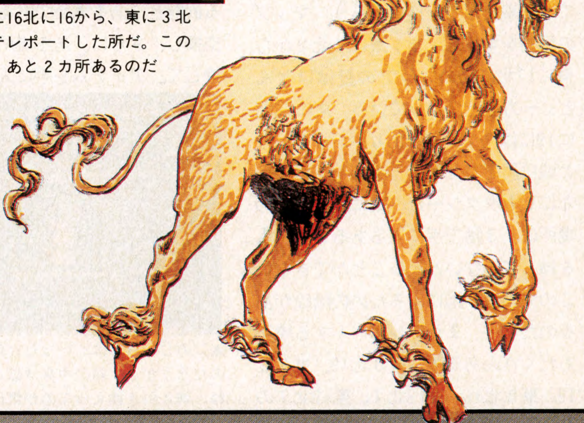
このフロアはパーティの中に1人でも属性が悪のキャラが混じっていると、立入ることはできないのだ。立入った場合は強制的に城に戻されてしまう。2階に来るには、1階の東に19北に13の所にある階段を使うのだ。すると、2階の東に19北に0の所に移動する。ここでマップについて説明しておこう。まず灰色の線は壁を表していて、通ることはできない。茶色の線は扉を表していて、通り抜けることができる。また水色の矢印は、一方通行の壁または扉を表していて、矢印の方向にだけ通り抜けることができる。マップの中にデータが記入されていないエリアがある。このエリアには、4階からシューターを使って行くことができる。4階に行くには、東に0北に19の階段を使えばいけるぞ。また、ロミルワの効果が無くなるエリアもあるのだ。東に11北に0がそれだ。しかしマップがあればロミルワなんて使わなくていいんだけどね。また、2階と4階とでは、モンスターの強さが大きく異なるので注意。



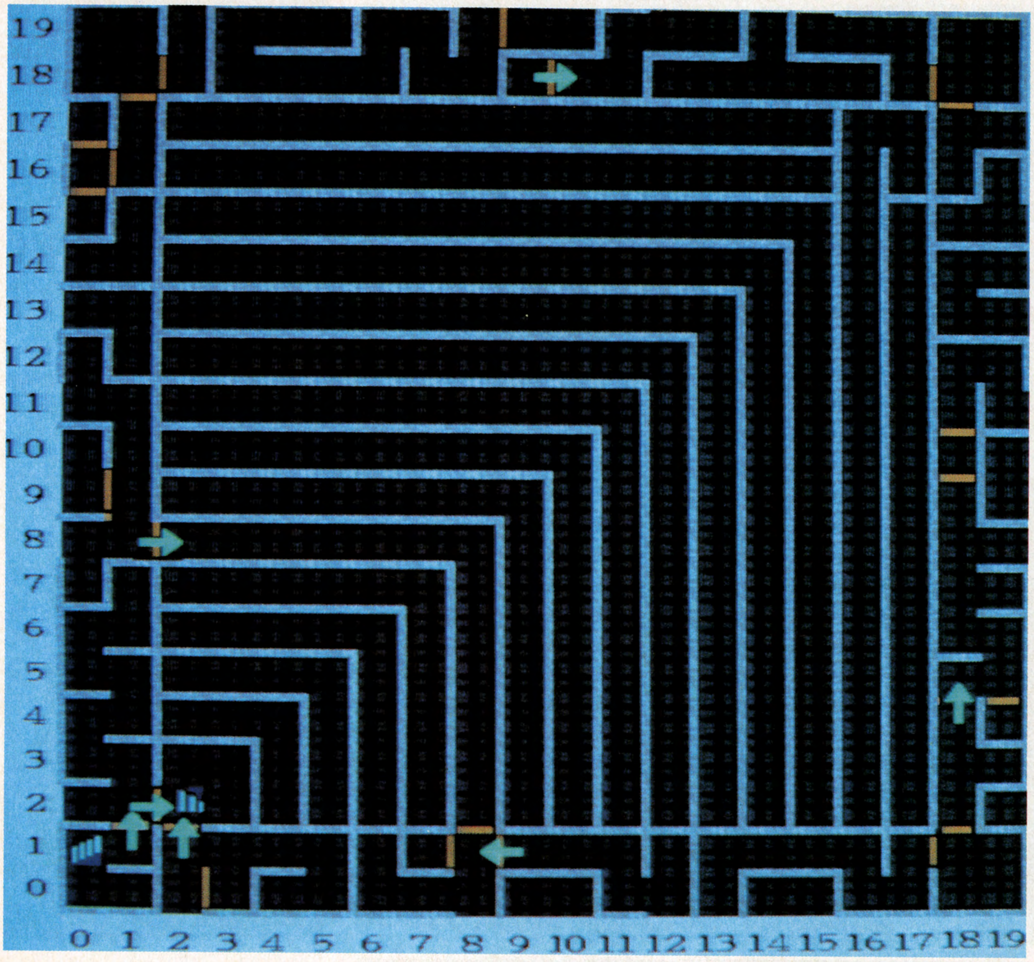
▲これは東に16北に16から、東に3北に17の所にテレポートした所だ。このフロアには、あと2カ所あるのだ



◀このフロアに出現するモンスターだ!! エナジードレインでレベルを下げられたら、すかさずリセットボタンを押そう!!



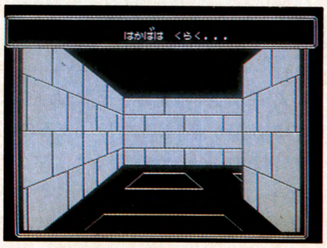
3階 最悪の罠が待ち受ける



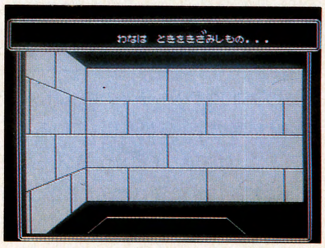


一方通行の壁は何を意味するのか

この階は、パーティの中に善のキャラクターが混じっていると入ることができない。善のパーティでスタートした場合は、2階と4階を完全に冒険してから来たほうが良いだろう。マップの説明をすると、まず東に2北2から東に17北に17のエリアの壁はほとんど、一方通行になっている。東に18北に19にはタクシーがあり、お金を払うと城に戻ることができるのだ。東に19北に0もタクシーだ。東に0北に0の場所は、3階で手に入るあるアイテムを持っていないと入ることができない。この先には5階によるための階段があるのだが…。またテレポートする場所もたくさんあるぞ。東0北19、東5北19、東8北16、東13北7、東19北7の5ヶ所から東3北3にテレポートする。また、東7北1から東1北0にもテレポートするのだ。この階でやるべきことは、ボルタックで最初から売っている武器と、ある場所であるアイテムと交換し、さらに、ある場所でそれと交換して、アイテムを手に入れることだ。



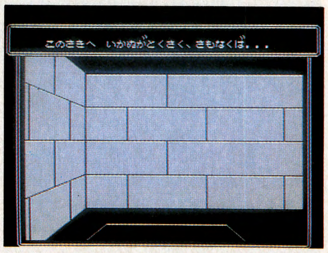
▲〝はかばは　くらく…〞ときたもんだ。はかばが、みょ〜に明るかったら、ちょっとへんだよね、そう思わない？



▲〝わなは　ときをきざみしもの…〞、う〜ん何が言いたいのかわかりません。この先に何か良いものでもあるのだろうか？



▲このじいさんは、いったい何が言いたいのだろうか？　箱の中身は欲しいんだけどね。魂と引き換えってのが気になるなあ…

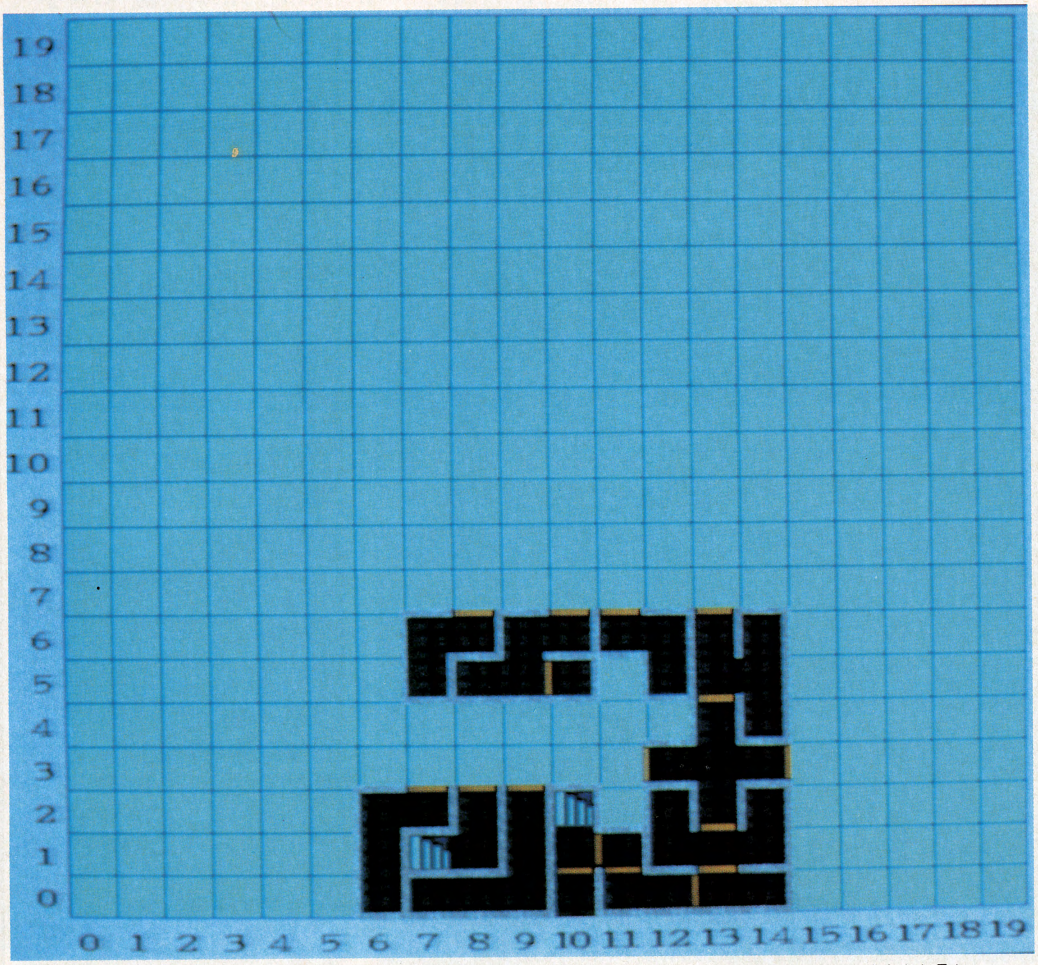


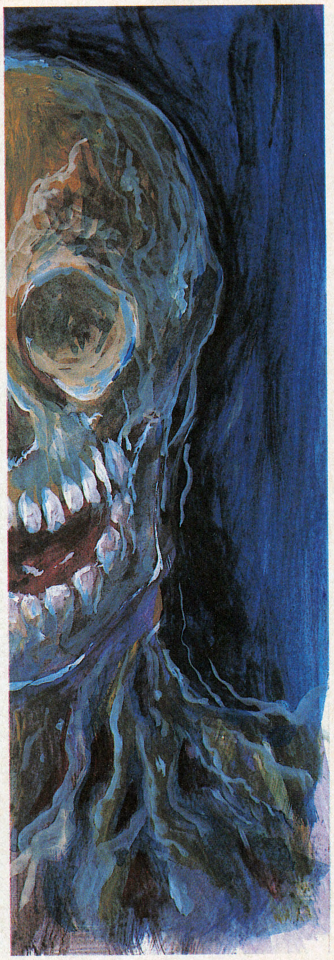
▲〝このさきへ　いかぬがとくさく　さもなければ…〞と言われると、むしょ〜に行きたくなるのは、私だけではないはず!!



▲先へ行ってみると、〝いしのなかにいる〞と表示される。その後、お墓が6個もできてしまい、心がなごむBMGが聞けるぞ!!

4階 シューターを探せ!!





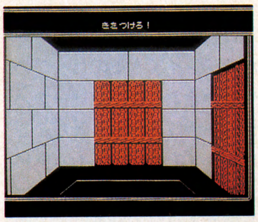
やたらと手に入るビンづめのふね

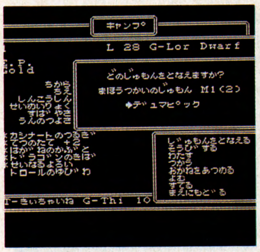
このフロア、2階と同じく属性が悪のキャラクターは入ることができないのだ。このフロアで出現する宝箱の中に〝ビンづめのふね〟というアイテムが入っていることが多い。このアイテムを持っていると、1階にある湖を通ることができるのだ。これで1階の東7北7にある階段から4階まで上ってくることができる。マップにはほとんどデータが入っていない。空白部分は自分で書き込むしかないのだ。よっぽど記憶力に自信がある人は、マップを暗記すればいいんだろうけど、そんな人はほとんどいないだろう。また、このフロアでは、〝きをつけろ〟というメッセージがいたる所にあるのだ。このメッセージのある所から移動すると、必ずといっていいぐらいモンスターが出現するのだ。モンスターは2階と比べ、かなり強くなっているので注意。このフロアでやるべきことは2つ。1つはシューターを探し出し2階へ行くこと。もう1つはあるアイテムを手に入れることなのだ。がんばってくれっ。



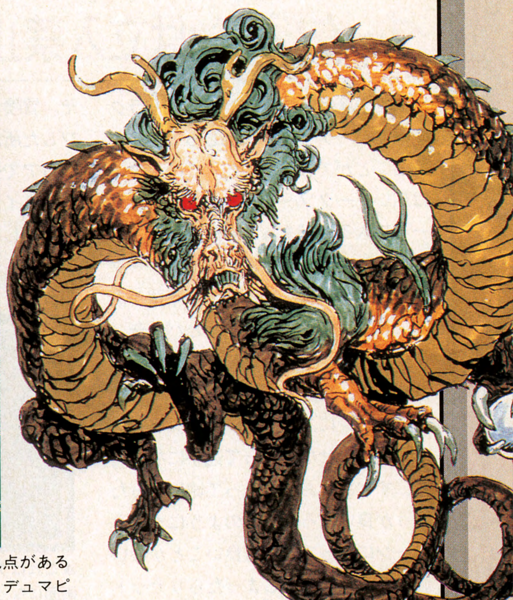
▲こんな男がほんとうに、にじりよって来て、「パスポートはPにあるぜ」と言われたら、とっても怖いだろうね

▼このフロアでは、やたらと見かけるメッセージだ。このメッセージが出た後移動するとモンスターが出現することが多いのだ!!

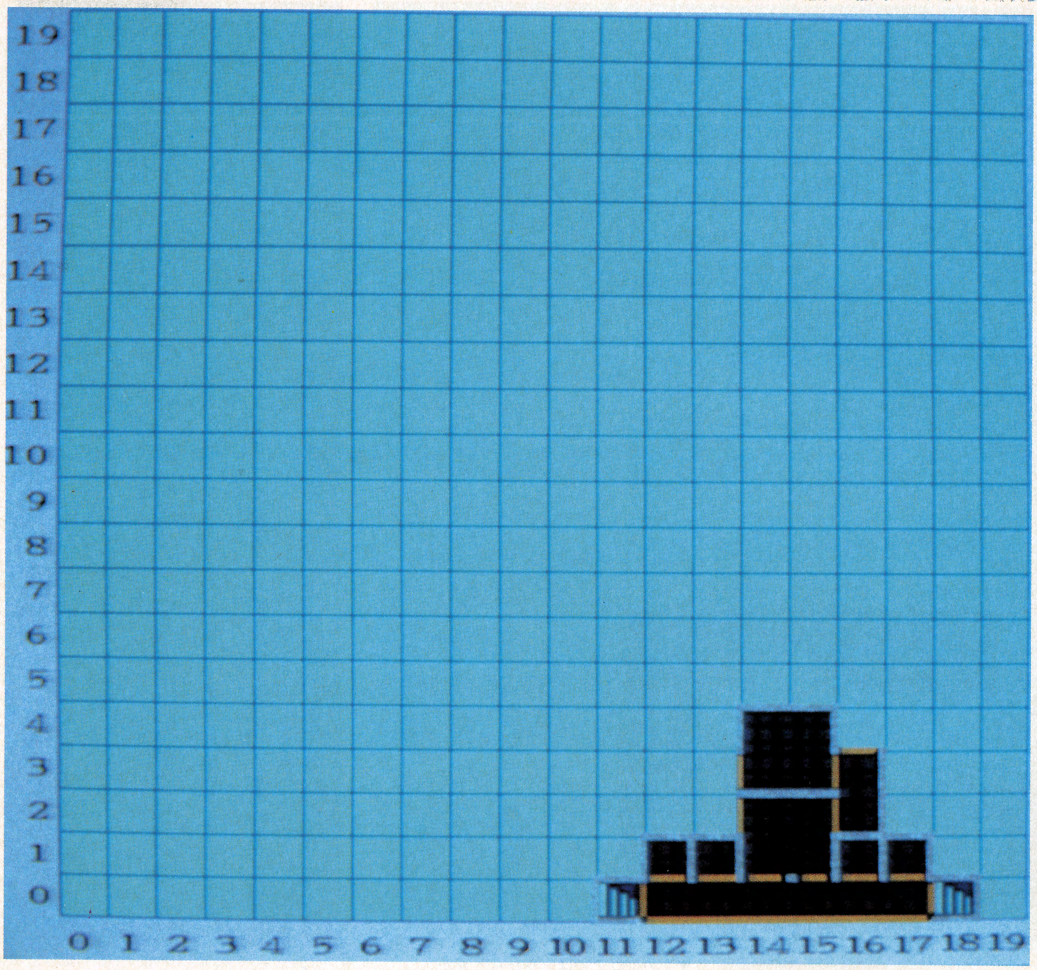


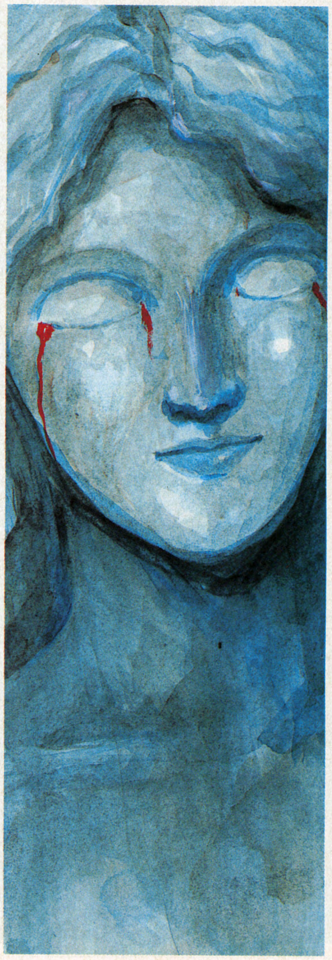


▲このフロアには、テレポート地点があるので、いきなり画面が変化したらデュマピックで位置を確認をしよう!!



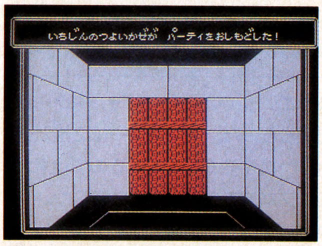
5階 ダークゾーンに気をつけろ!!





ダークゾーンは立入禁止!!

5階も3階と同様に、善のキャラクターがパーティの中に混じっていると、入ることができないのだ。このフロアは広いダークゾーンがある。ダークゾーンに入ると〝まっくらやみだ〞というメッセージが表示されるぞ。ダークゾーンの中には、ピットという罠がある。ピットに入ってしまうとパーティ全員のHPが少しだけ減ってしまうのだ。また、ピット以外にタクシーもダークゾーンにあるのだ。ダークゾーンから抜け出せなくなって迷子になったら、すなおにお金を払って城に戻ったほうが良いだろう。このようにダークゾーンに入っても何も良いことがないので、もし入ってしまったらリセットボタンを押した方が良いかもしれないぞ。冒険を再開すると、最後にキャンプした所からプレイできるのだ。このフロアでやるべきことは、ただ一つ。あるアイテムを手に入れることだ。ここで少しヒントを教えよう。あるアイテムは、ダークゾーンでは絶対に手に入れることはできないんだよ。



▲ここはあるアイテムがないと先に進むことができないのだ。この先にはいいものがあるのかな？



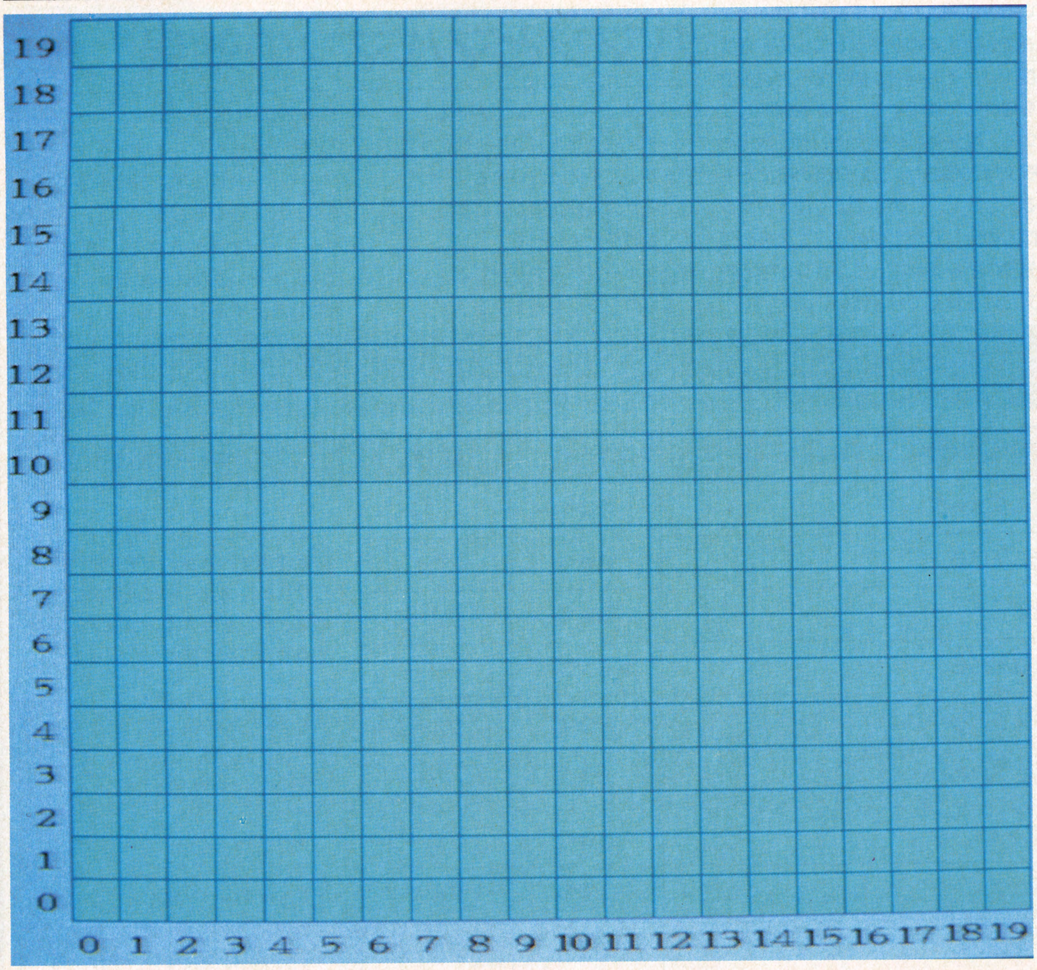
▲これはダークゾーンに入った所だ。この画面になったら、すぐに逆戻りしてダークゾーンから抜け出そう!!



▲もしも、ダークゾーンで迷子になってしまったら。5000GP払って城まで運んでもらった方がいいだろう



6階 伝説の竜ル'ケブレス



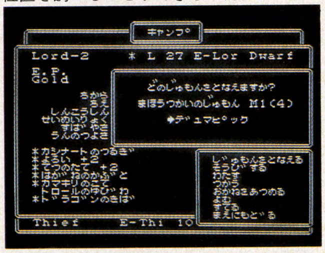


6階のマップをどうやって書く?

6階には、4階と5階の上る階段から来ることができる。6階に来たらすぐに位置確認をしよう。位置を確認しないとマップを書くことができないのだ。まずマロール（魔法使いのレベル7の呪文）を使って東に0、北に0、下に5テレポートしよう。1階でデュマピックを使い位置確認をしよう。マロールの呪文を使えないパーティは6階には行かないほうがいいだろうね。逆にマロールの呪文を使って、1階から6階に行くのは危険だ。6階には石のエリアがあるので、もしそのエリアにテレポートすると、パーティは〝いしのなかにいる″のメッセージが表示された後、お墓が立ってしまうのだ。また、6階にはル'ケブレスがいるよ。



▶まず6階から下に5、テレポートするのだ



▼1階でデュマピックを使って、位置を調べることができるのだ

いいアイテムを手に入れるには?

ウィザードリィの醍醐味は何といってもアイテムを集めることであろう。いいアイテムはモンスターと戦った後に出現する宝箱から手に入れることができる。宝箱の中身は戦ったモンスターによって決まっているのだ。だから、6階でしか手に入らないアイテムというのは、6階にしか出現しないモンスターの宝箱の中身ってわけ。そこで、いいアイテムを集める方法を説明しよう。まず6階に行きモンスターと戦うのだ。宝箱の罠が〝けいほう″の時にわざと宝箱を開けてモンスターを出現させよう。強いモンスターが出現するまで逃げ続けるのだ。強いモンスターが出現したら戦ってアイテムを手に入れよう。これですぐに集まるはずだ。



▶罠が、けいほうの時に、わざと罠にひっかかろう



▼強いモンスターが出現するまで、ひたすら逃げよう

呪文一覧表

表の見方

まずレベルから、呪文のレベルは１から７まであり、数字が大きい程強力な呪文がそろっているぞ。呪文名は、その他のとおり呪文の名前だ。効果は、その呪文を使ったらどうなるかを説明している。使用時は、その呪文がいつどこで使うことができるのかを示している。範囲は、その呪文の効果がどこまで影響するのかを示している。優先度では、そのレベルの中で、どの呪文を優先して使用するべきかを説明している。魔法使いの呪文は21個、僧侶の呪文は29個あり、合計50個の呪文がある。しかし、この中でよく使う呪文はほんの少ししかないのだ。この表の優先度の所を参考にして、自分が使う呪文だけを覚えておけばいいのだ。

ハマンとマハマンの効果

①パーティーをかいふくさせる
パーティー全員のＨＰを全快にする。
②まりょくをぞうだいする
敵の呪文の無効化率を０にする。
③まものをだまらせる
敵全グループの呪文を封じる。
④まものをテレポートする
敵全グループをテレポートさせる。
⑤パーティーをちりょうする
パーティー全員の毒、石化を治す。
⑥パーティーをまもる
パーティー全員のＡＣを－10にする。
⑦ししゃをいきかえらせる
死や灰を必ず治す。

魔法使いの呪文

レベル	呪文名	効果	使用時	範囲	優先度
1	ハリト	１～８のダメージ	戦闘中	１匹	この中ではやはり、カティノを一番優先すべきだ。カティノで眠らせたモンスターには通常の２倍のダメージを与える。位置を確認する時だけデュマピックを使おう。
	モグレク	ACを２下げる	戦闘中	自分	
	カティノ	眠らせる	戦闘中	１グループ	
	デュマピック	現在位置を知る	キャンプ中	――	
2	ディルト	ACを２上げる	戦闘中	１グループ	このレベルの呪文は、ほとんど使われない。しいて言えば、ディルトを優先すべきかな。
	ソピック	ACを４下げる	戦闘中	自分	
3	マハリト	４～24のダメージ	戦闘中	１グループ	このレベルでは、マハリトを使う。同じレベルでありながら、敵に与えるダメージが異なるなんて…
	モリト	３～18のダメージ	戦闘中	１グループ	
4	モーリス	ACを４上げる	戦闘中	１グループ	モーリスは使わない。ダルトは昆虫型モンスターに対して使う。ラハリトは人または動物型のモンスターに対して使えばいいのだ。
	ダルト	６～36のダメージ	戦闘中	１グループ	
	ラハリト	６～36のダメージ	戦闘中	１グループ	
5	マモーリス	ACを４上げる	戦闘中	全グループ	マモーリスは使わない。マカニトを優先する。マカニトで死なないモンスターに対してのみ、マダルトを使えばいいだろう。
	マカニト	死	戦闘中	全グループ	
	マダルト	８～64のダメージ	戦闘中	１グループ	
6	ラカニト	死	戦闘中	１グループ	ラカニトを優先する。ジルワンはよっぽど強いアンデッド・モンスターに対してのみ使おう。ハマンは使うとレベルを１下げられてしまうので、特別な場合を除き、まず使うことはないだろうね。
	ジルワン	アンデッド・モンスターを消滅	戦闘中	一匹	
	マゾピック	ACを４下げる	戦闘中	パーティー	
	ハマン	救済の呪文（右上の①～⑤）	戦闘中	パーティー	
7	マロール	テレポート	いつでも	パーティー	城に戻るためのマロールに１つとっておき、残りはティルトウェイトで使ってしまえ。強いモンスターで多グループの時に使おう。
	マハマン	救済の呪文（右上の①～⑦）	戦闘中	パーティー	
	ティルトウェイト	10～100のダメージ	戦闘中	全グループ	

僧侶の呪文

レベル	呪文名	効果	使用時	範囲	優先度
1	カルキ	ACを1下げる	戦闘中	パーティー	このレベルで使うのは、HPを回復するディオスだけだ。カルキはACが1しか下がらない。バディオスは1〜8しかダメージを与えられない。ミルワはマップがあれば、使う必要はない。ポーフィックは、後ろにいる僧侶のACが4下がっても全く意味が無いのだ。
	ディオス	HPを1〜8回復	いつでも	1人	
	バディオス	1〜8のダメージ	戦闘中	1匹	
	ミルワ	迷宮を照らす。30歩で効果が無くなる	いつでも	——	
	ポーフィック	ACを4下げる	戦闘中	自分	
2	マツ	ACを2下げる	戦闘中	パーティー	モンティノは、呪文を使うモンスターに対して使う。その他のモンスターには、カティノと同じ効果のあるマニフォを使おう。カルフォはまず使わない。マツは戦闘が長びく場合に有効かもしれない。
	カルフォ	95%の確率で罠を見抜く	戦闘中	——	
	マニフォ	動きを止める	戦闘中	1グループ	
	モンティノ	呪文を封じる	戦闘中	1グループ	
3	ロミルワ	迷宮を照らす。冒険中有効	いつでも	——	ロミルワはマップを作成する時以外は使わない。ディアルコは麻痺を治す。しかし、誰かが麻痺した場合は、リセットボタンを押した方がいいだろうね。しいて言えば、ラツマピックになるのかな。
	ディアルコ	麻痺を治す	いつでも	1人	
	ラツマピック	モンスターを識別する。冒険中有効	いつでも	——	
	バマツ	ACを4下げる	戦闘中	パーティー	
4	ディアル	HPを2〜16回復	いつでも	1人	このレベルで優先するのは、毒を治すラツモフィスだ。マポーフィックはACを2下げる。さらに冒険中有効なのだが、リセットボタンを押して冒険の再開をすると効果が無くなってしまうので注意。
	バディアル	2〜16のダメージ	戦闘中	1匹	
	ラツモフィス	毒を治す	いつでも	1人	
	マポーフィック	ACを2下げる。冒険中有効	いつでも	パーティー	
5	ディアルマ	HPを3〜24回復	いつでも	1人	このレベルではHPを回復するディアルマを優先しよう。また、絶対に使ってはいけないのがディだ。この呪文を使って失敗すると灰になってしまうからだ。また、誰かが死んでしまった時は、必ずリセットボタンを押すことを忘れないでね。リトカンも少しは使ったほうがいいかもしれない。
	バディアルマ	3〜24のダメージ	戦闘中	1匹	
	リトカン	3〜24のダメージ	戦闘中	1グループ	
	カンディ	迷宮内の仲間の位置を知る	キャンプ	——	
	ディ	死者を生き返えらすが、HPは1	キャンプ	1人	
	バディ	死	戦闘中	1匹	
6	ロルト	6〜36のダメージ	戦闘中	1グループ	このレベルでは、マディを優先しよう。マディは死以外なら治すことができ、HPは最大値になるのだ。〝うまこや〟に泊まる前には、HPを最大値にしてから泊まりたいものだね。
	マディ	死以外であれば、全快する	いつでも	1人	
	マバディ	HPを1〜8にする	戦闘中	1匹	
	ロクトフェイト	城に戻るが、装備とお金を失う	戦闘中	パーティー	
7	マリクト	12〜72のダメージ	戦闘中	全グループ	カドルトは絶対に使ってはいけない。マリクトは2回使うとティルトウェイト並の攻撃力なのだ。
	カドルト	死者を生き返えらす。HPは最大値	キャンプ	1人	

アイテム85%公開

表の見方

まずは、武器の表から説明しよう。アイテム名は、その名のとおりアイテム名だ。不確定名は、宝箱から手に入れた時の名前。また識別を行っていない時の名前だ。回数は、攻撃回数に加算する値だ。攻撃力は、その名のとおり攻撃力。この値が大きいほど、敵に多くのダメージを与えることができる。力は、特性値の力に加算する値だ。この値は大きいほどよい。売値は、ボルタック商店にアイテムを売る時の値段だ。職業は、どの職業がその武器を装備できるかをアルファベットで表している。Fは戦士、Mは魔法使い、Pは僧侶、Tは盗賊、Bはビショップ、Sは侍、Lはロード、Nは忍者を表わしている。武器を使うと思われる4職業のみ記入してみた。次に鎧、盾、こて、ヘルメットについて。アイテム名と、不確定名は、武器と同じ。ACはアーマークラスの略だ。これは防御力を表わしていて、この値が小さいほど防御力が高いのだ。売値は武器と同じ。職業は装備できる職業を表している。アイテムの中には呪われている物もある。呪われているアイテムは絶対に装備してはいけないぞ。また、その他のアイテムにも装備できる物がある。このページに書いてないアイテムもある。

	アイテム名	不確定名	回数	攻撃力	力	売値	職業	備考
武器	つえ	?つえ	0	1-4	0	10	FSLN	
	まほうつかいのつえ	?つえ	1	2-8	1	3000	S	モグレフが使える。ACを1下げる
	ひつじかいのつえ	?つえ	1	2-4	2	11250	L	
	メイス	?こぶのついたつえ	0	2-6	2	30	FSLN	
	メイス+1	?こぶのついたつえ	1	3-9	3	5000	FSLN	
	メイス+2	?こぶのついたつえ	2	2-10	4	10000	FSLN	
	メイス−1	?こぶのついたつえ	−1	1-3	1	500	FSLN	
	きょじんのこんぼう	?こぶのついたつえ	2	4-12	4	10000	FSLN	
	フレイル	?ブキ	0	1-7	3	150	FSLN	
	マルゴーのフレイル	?ブキ	−2	1-3	2	500	FSLN	呪われている
	ヌンチャク	?ブキ	0	1-10	4	7500	FS N	
	たんとう	?たんとう	0	1-4	1	5	FSLN	
	たんとう+1	?たんとう	1	1-6	2	5000	FSLN	ACが1上がってしまう
	たんとう−1	?たんとう	−1	1-3	0	500	FSLN	呪われている
	ぞうげのたんとう(G)	?たんとう	2	1-8	3	7500	FSL	善以外は呪われる
	こくたんのたんとう(E)	?たんとう	2	1-8	3	7500	FS N	悪以外は呪われる
	こはくのたんとう(N)	?たんとう	2	1-8	3	7500	F	中立以外は呪われる
	たんけん	?たんけん	0	1-6	3	15	FSLN	
	たんけん+1	?たんけん	1	1-8	4	5000	FSLN	
	たんけん+2	?たんけん	1	2-10	5	10000	FSLN	
	たんけん−1	?たんけん	−1	1-3	2	500	FSLN	呪われている
	だんびら	?だんびら	0	1-8	4	25	FSLN	
	だんびら+1	?だんびら	1	1-10	5	5000	FSLN	
	だんびら+2	?だんびら	2	2-12	6	10000	FSLN	
	だんびら−1	?だんびら	−1	1-4	3	500	FSLN	呪われている
	ほのおのだんびら	?だんびら	1	2-11	5	7500	FSL	ハリトが使える
	カシナートのつるぎ	?だんびら	5	10-12	4	7500	FSLN	
	オノ	?オノ	0	1-4	3	15	FS N	
	いくさオノ	?オノ	0	3-8	4	140	FS N	
	いくさオノ+1	?オノ	1	3-10	5	6250	FS N	
	いくさオノ+2	?オノ	2	4-12	5	10000	FS N	
	いくさオノ−1	?オノ	−1	1-4	3	500	FS N	呪われている
	じゃあくのオノ	?オノ	2	3-12	5	11250	FS N	悪以外は呪われる
	チョウのナイフ	?きみょうなナイフ	4	17-35	6	125000	N	力を使うと忍者になる

	アイテム名	不確定名	AC	売値	職業	備考
鎧	まほうつかいのローブ	?ローブ	−1	15	FMPTBSLN	
	みかわしのローブ	?ローブ	−3	6000	FMPTBSLN	
	ワーガンローブ	?ローブ	+1	1000	FMPTBSLN	呪われている

	アイテム名	不確定名	AC	売値	職業	備　　考
鎧	かわのよろい	?ぼうぐ	−2	50	F PTBSLN	
	かわのよろい+1	?ぼうぐ	−3	1500	F PTBSLN	
	かわのよろい+2	?ぼうぐ	−4	3000	F PTBSLN	
	かわのよろい−1	?ぼうぐ	−1	1000	F PTBSLN	呪われている
	くさりかたびら	?ぼうぐ	−3	100	F P BSLN	
	くさりかたびら+1	?ぼうぐ	−4	1750	F P BSLN	
	くさりかたびら+2	?ぼうぐ	−5	4000	F P BSLN	
	くさりかたびら−1	?ぼうぐ	−2	1000	F P SLN	呪われている
	むねあて	?ぼうぐ	−4	200	F P BSLN	
	むねあて+1	?ぼうぐ	−5	2000	F P BSLN	
	むねあて+2	?ぼうぐ	−6	5000	F P BSLN	
	むねあて−1	?ぼうぐ	−3	1000	F P SLN	呪われている
	よろい	?ぼうぐ	−5	750	F SLN	
	よろい+1	?ぼうぐ	−6	2500	F SLN	
	よろい+2	?ぼうぐ	−7	7000	F SLN	
	よろい−1	?ぼうぐ	−4	1000	F SLN	呪われている
	まよけのほうせき	?ほうせき	0	6000	FMPTBSLN	
盾	たて−1	?たて	+2	1000	F PTBSLN	呪われている
	たて	?たて	−1	20	F PTBSLN	
	てつのたて	?たて	−2	40	F P SLN	
	てつのたて+1	?たて	−3	1250	F P SLN	
	てつのたて+2	?たて	−4	3000	F P SLN	
こて	てつのこて	?こて	−1	1250	F P SL	
	ミスリルのこて	?こて	−2	3000	F P SL	
	カマキリのこて	?こて	−3	7500	F P SL	
ヘルメット	かぶと−1	?かぶと	+1	1000	F SL	呪われている
	かぶと	?かぶと	−1	100	F SL	
	てつのかぶと	?かぶと	−2	500	F SL	
	はがねのかぶと	?かぶと	−3	4000	F SL	
	きんのティアラ	?ほうせき	−2	6000	FMPTBSLN	

その他のアイテムも公開

アイテム名	説　　明	アイテム名	説　　明
ねむりのまきもの	カティノが使える	エメラルドのふくろ	力が１下がる
くつうのまきもの	バディオスが使える	あおしんじゅ	4000GPで売れる
きずぐすり	ディオスが使える	まひのまよけ	ディアルコを使える
どくけし	ラツモーティフが使える	ルビーのスリッパ	ロクトフェイトを使える
かくれみのくすり	ソピックが使える	ウサギのあし	運の強さを１上げる
ほのおのくすり	ハリトが使える	とうぞくのピック	盗賊と忍者の素早さを１上げる
きんのゆびわ	5000GPで売れる	ヘビのきば	ACを１下げる
サラマンダーのゆびわ	炎から身を守る	ドラゴンのきば	ACを２下げる
トロールのゆびわ	HPが１ずつ回復する。首をはねる	ビンづめのふね	１階の湖を渡れる
しのつえ	マカニトが使える		
ネクロマンサーのつえ	カンディが使える		
いのちのしょ	ディが使える		
しのしょ	マバディが使える		
あくまのしょ	ジルワンが使える。信仰心が１下がる		
ほうせきのふくろ	50GPで売れる		
ガーネットのふくろ	１才年をとる		



迷宮に生息するモンスター

表の見方

迷宮の中には、いろいろなモンスターが生息しているぞ。そこで、1階から5階までによく出現するモンスターの特徴を書いておいたので参考にしておくれ。それでは表の見方を説明しよう。モンスター名は全て確定名で書かれている。EPはモンスターを1匹倒した時の経験値を6で割ったものだ。パーティは6人なので、1人分の経験値というわけだ。匹数は、前の数字が出現する最大グループ数で、後ろの数字が1グループに出現する最大匹数を示している。攻撃の前の数字は攻撃回数を示し、後の数字は攻撃力を示しているぞ。無効は、モンスターに呪文を使ったときに、失敗する確立だ。この数字が大きいと呪文はききにくいぞ。



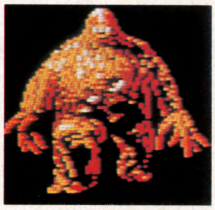
アコライト



EP 700
匹数 1-8
攻撃 1-8
無効 0%

不確定名はローブをきたおとこだ。逃げる確率が高い。僧侶のレベル3以下の呪文を使ってくるのだ。モンティノを使われるまえに、こちらから使って、呪文を封じよう。

アッシャー



EP 300
匹数 1-6
攻撃 2-6
無効 0%

不確定名はおぼろなすがただ。攻撃力がかなり弱い。しかし、パラライズの攻撃で毒を受けることがあるのだ。このモンスターはアンデッド・モンスターなのだ。

アナコンダ



EP 350
匹数 3-4
攻撃 2-10
無効 0%

不確定名はおおきなへびだ。1階から出現するモンスターだ。4階や5階では、2ヘッデッドスネークの後に出現することがある。あまり強くないモンスターだ。

ヴァルチャー



EP 420
匹数 3-9
攻撃 3-12
無効 0%

このモンスターは、2階と3階に出現する。不確定名は、おおきなとりだ。一匹の攻撃力は小さいのだが、数が多いのでけっこうダメージを受けることがあるので注意。

ウィッチ



EP 250
匹数 1-6
攻撃 1-5
無効 0%

不確定名は、ローブをきたおんなだ。魔法使いのレベル2以下の呪文を使うのだ。逃げることが多い。ルーターの後ろに出現することがよくある。グラフィックが美しい。

ガリアンガード



EP 200
匹数 2-8
攻撃 4-8
無効 0%

不確定名は、かいぞくなのだ。よく逃げる。ガリアンキャプテンの後ろに出現することが多い。1階によく出現するのだ。攻撃力もあまりないので安心できる。

ガリアンキャプテン



EP 280
匹数 1-6
攻撃 1-10
無効 0%

不確定名は、かいぞくだ。ハイコルセアの後に出現することが多いのだ。ガリアンガードと同じく、逃げやすいのだ。こいつも1階に多く出現するのだ。

ガリアンプリースト



EP 150
匹数 1-6
攻撃 1-6
無効 0%

ガリアンレーダーの後ろによく出現する。不確定名はかいぞくなのだ。僧侶のレベル1の呪文を使ってくる。また、この敵はすぐに逃げるので放っておいてもいいだろうね。

ガリアンメイジ



EP 200
匹数 1-6
攻撃 1-4
無効 0%

不確定名は、かいぞくだ。ガリアンレイダーの後ろに出現することが多い。魔法使いのレベル1の呪文を使う。1階に出現し、よく逃げるのだ。攻撃力はほとんど無いに等しい。

ガリアンレイダー



EP 150
匹数 1-6
攻撃 1-6
無効 0%

1階に出現する。ガリアンプリーストやガリアンメイジの前に出現する。攻撃力も、ほとんど無いに等しい。また、すぐに逃げてしまうのであった。

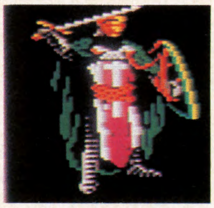
クルセイダー



EP 420
匹数 1-6
攻撃 1-8
無効 0%

不確定名はせんし。5階でクルセイダーロードの後ろに出現する。3階でも出現するよ。逃げやすいのだ。戦士なのに、あまり攻撃力がないやつだ。

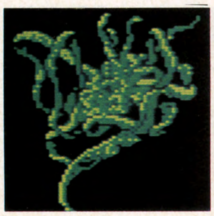
クルセイダーロード



EP 980
匹数 1-4
攻撃 3-24
無効 5%

不確定名はせんしだ。クルセイダーロードは必ずクルセイダーといっしょに出現する。クルセイダーは逃げるがクルセイダーロードは絶対逃げないのだ。

クローリングケルプ



EP 5
匹数 2-8
攻撃 3-9
無効 50%

不確定名は、きみょうなしょくぶつだ。このモンスターは宝をもっていないし、経験値も少ないので戦わない方がいいだろう。1階に出現し、けっして逃げることがないのだ。

ケンタウルス



EP 560
匹数 1-7
攻撃 2-24
無効 0%

不確定名はきみょうなどうぶつだ。3階によく出現し、よく逃げる。攻撃力が、けっこうあるので注意しなければならない。ケンタウルスは1グループでよく出現する。

ゴブリン



EP 350
匹数 2-9
攻撃 2-12
無効 0%

ゴブリンの不確定名はゴブリンだ。ホブゴブリン。ゴブリンプリンス、ゴブリンシャーマンの後ろに出現しやすい。2階や4階によく出現し、逃げやすい。

ゴブリンシャーマン



EP 850
匹数 1-6
攻撃 2-12
無功 0%

不確定名はゴブリンだ。ホブゴブリンと必ずいっしょに出現する。魔法使いのレベル3以下の呪文と、僧侶のレベル2以下の呪文を使ってくるぞ。

ゴブリンプリンス



EP 850
匹数 1-4
攻撃 4-24
無効 15%

4階で、ホブゴブリンと必ずいっしょに出現する。不確定名はゴブリンなんだ。呪文の無効化率は15%。ゴブリンと出現することも、まれにある。

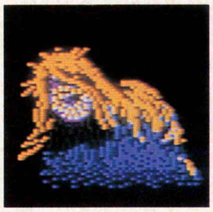
コモドドラゴン



EP 900
匹数 2-6
攻撃 3-24
無効 0%

不確定名はドラゴンだ。4階や5階で必ず2グループで出現するぞ。ブレス攻撃が有り、毒も受けることがある。できれば逃げた方が良いかもしれないぞ。

ジャイアントスラグ



EP 500
匹数 2-1
攻撃 2-15
無効 0%

このモンスターは、ヒーリングが5もあるのだ。ヒーリングとは、1ターンが終了する毎に、HPが回復する値なのだ。1ターンで5以下のダメージだと勝つことは不可能。

ジャイアントリーチ



EP 850
匹数 4-1
攻撃 2-16
無効 0%

このモンスターは、ヒーリングが7あるのだ。また、このモンスターを倒しても宝は手に入らないのだ。また毒を受けることもあるから戦わない方がいいでしょう。

ストラングラーヴァイン



EP 200
匹数 4-8
攻撃 4-22
無効 50%

このモンスターは宝を持っていないので、戦わない方がいいでしょう。不確定名は、きみょうなしょくぶつなのだ。4階や5階で出現し、あまり逃げることはない。

セラフ



EP 1120
匹数 1-1
攻撃 3-18
無効 40%

このモンスターは、仲間を呼ぶのだ。魔法使いのレベル3以下の呪文を使ってくる。必ずユニコーンといっしょに出現するのだ。不確定名は、おぼろなすがただ。

ダークライダー



EP 1120
匹数 1-1
攻撃 3-18
無効 40%

このモンスターは4階で出現するのだ。魔法使いのレベル3以下の呪文を使ってくるぞ。不確定名はおぼろなすがたなのだ。このモンスターは絶対逃げないのだ。

ダスター



EP 200
匹数 2-6
攻撃 2-12
無効 0%

不確定名は、おぼろなすがただ。このモンスターは、アンデッド・モンスターなので、〝のろいをとく〟コマンドで消滅させてしまえ。逃げることはないのだ。

ティエンルン



EP 6000
匹数 2-3
攻撃 3-43
無効 35%

このモンスターの、ヒーリングは2あるのだ。また、ブレスと攻撃力がかなり強いぞ。不確定名はドラゴンだ。必ず2グループで出現するぞ。

2ヘッデッドスネーク



EP 980
匹数 1-6
攻撃 4-28
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、おおきなへびだ。アナコンダといっしょに出現することが多いのだ。このモンスターは毒を持っているので逃げた方がいいだろう。

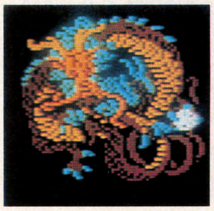
ドゥームビートル



EP 420
匹数 4-9
攻撃 1-10
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、きょだいなむしだ。このモンスターは、多量に出現するので、呪文でイッキに殺してしまおう。パラライズを受けることがあるので注意。

ドクーフファイター



EP 700
匹数 1-8
攻撃 2-16
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、よろいをきたおとこだ。4階や5階にマンアットアームズと、いっしょに出現する。すぐに逃げてしまうのだ。攻撃力もあまり強くない。

ニンジャ



ＥＰ　560
匹数　3-6
攻撃　2-12
無効　0%

不確定名は、くろしょうぞくのおとこだ。攻撃力はあまり強くないが、たまに首をかられることがあるので、戦わないほうが身のためだと思うよ。

ネクロマンサー



ＥＰ　700
匹数　1-6
攻撃　1-6
無効　0%

不確定名は、ローブをきたおとこだ。魔法使いのレベル３以下の呪文を使う。４階や５階に出現し、すぐに逃げる。攻撃力はほとんど無いが、呪文の攻撃が恐い。

ハーピー



ＥＰ　560
匹数　3-7
攻撃　2-16
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、きみょうなとりだ。２階や４階に出現し、よく逃げる。多グループで出現した時は、こちらが逃げた方がいいかもしれない。

ハイコルセア



ＥＰ　560
匹数　1-1
攻撃　1-10
無効　0%

ハイコルセアは、１階でガリアンキャプテンといっしょに出現する。１階では一番いいアイテムが手に入るぞ。こいつを倒さない限り上へは進めないぞ!!

バンシー



ＥＰ　800
匹数　2-4
攻撃　2-15
無効　0%

このモンスターは、エナジードレインの攻撃があるのだ。エナジードレインを受けるとレベルを１つ下げられてしまう。このモンスターを見たら逃げた方が良いだろうね

ピクシー



ＥＰ　500
匹数　1-7
攻撃　3-12
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、ちいさなすがただ。魔法使いのレベル２以下の呪文を使う。さらに、僧侶のレベル３以下の呪文も使ってくるのだ。

フライアー



ＥＰ　280
匹数　1-7
攻撃　3-24
無効　15%

このモンスターの、不確定名は、ローブをきたおとこだ。魔法使いのレベル３以下の呪文を使う。さらに、僧侶のレベル２以下の呪文も使って攻撃してくるのだ。

ベンガルタイガー



ＥＰ　500
匹数　3-6
攻撃　3-18
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、きみょうなどうぶつだ。２階から５階までのいたる所で出現するのだ。集団で襲って来る前に、逃げたほうが良さそうだね。

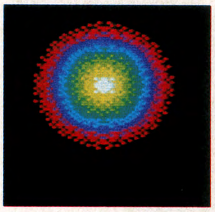
ホブゴブリン



ＥＰ 420
匹数　1-6
攻撃　3-18
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、ゴブリンなのだ。ゴブリン、ゴブリンシャーマン、ゴブリンプリンスなどと、いっしょに出現することが多く、すぐ逃げるのだ。

ポルターガイスト



ＥＰ　150
匹数　2-4
攻撃　2-8
無効　0%

このモンスターは、アンデット・モンスターなのだ。〝のろいをとく〟コマンドで消滅させよう。不確定名は、みえざるものだ。１階によく出現するモンスターだ。

マスターニンジャ



ＥＰ　1260
匹数　1-6
攻撃　3-24
無効　0%

不確定名は、くろしょうぞくのおとこだ。ニンジャといっしょに出現する。ときどき首をかられることがあるので、すぐ逃げた方がいいだろう。

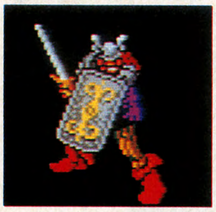
マミー



ＥＰ　560
匹数　3-6
攻撃　1-6
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、やつれたすがただ。アンデッド・モンスターだったりする。エナジードレインがあるので、逃げたほうがいいだろう。

マンアットアームス



ＥＰ　280
匹数　3-6
攻撃　1-9
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、よろいをきたおとこなのだ。２階から５階のどこでも出現し、すぐに逃げるのだ。ルーター、ウィッチといっしょに出現するぞ。

モートモンスター



ＥＰ　480
匹数　2-5
攻撃　3-12
無効　0%

このモンスターの、不確定名は、きょだいなへびだ。１階の、お堀に出現する。このモンスターは絶対対に逃げることはない。また、他のモンスターといっしょには出ない。

ユニコーン



ＥＰ　500
匹数　2-1
攻撃　3-26
無効　10%

このモンスターの、不確定名は、きみょうなどうぶつだ。３階では必ず２グループで出現する。５階では必ずセラフと出現する。このモンスターは逃げることはない。

ルーター



ＥＰ　280
匹数　1-6
攻撃　3-16
無効　0%

このモンスターは、ウィッチャマンアットアームズといっしょに出現する。２階や３階に出現し、すぐに逃げる。不確定名は、かわのよろいをきたおとこだ。

レプラコーン



EP 420
匹数 2-5
攻撃 3-12
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、ちいさなすがただ。魔法使いのレベル2以下の呪文を使ってくるのだ。このモンスターはすぐに逃げるのだ。

ローニン



EP 350
匹数 2-7
攻撃 1-9
無効 0%

このモンスターは、魔法使いのレベル2以下の呪文を使って攻撃してくるぞ。このモンスターの不確定名は、よろいをきたおとこなのだ。すぐ逃げるので戦わない方がよい。

ロック



EP 2520
匹数 1-1
攻撃 4-42
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、おおきなとりだ。このモンスターは一匹で出現する。5階で出現し逃げることはない。攻撃力がかなり強いので注意が必要。

ワータイガー



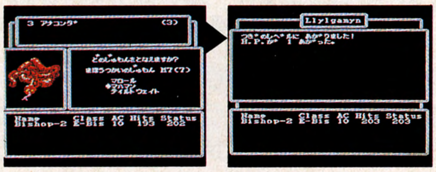
EP 900
匹数 1-8
攻撃 3-28
無効 0%

このモンスターの、不確定名は、きみょうなどうぶつだ。4階や5階に出現し、逃げることはない。グラフィックはベンガルタイガーとほとんど同じ。

最後に大技を紹介しよう!!

HPや特性値を上げる

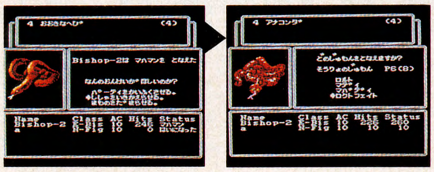
まずアイテムを全部、誰かに渡す。戦闘中にマハマン(まものをテレポートする以外)を使う。ロクトフェイトで城に戻り、〝うまごや〟に泊ろう。



▼マハマンで〝まものをテレポートする〟以外を使おう。マハマンとハマンを使えるだけ使う。この時逃げないモンスターを選んで闘わないと、ひどいめにあうよ

灰や死を確実に治す

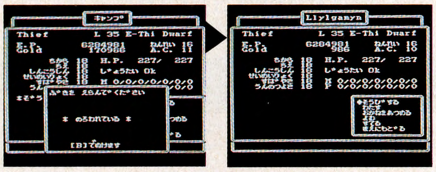
まずアイテムを全部、誰かに渡す。次にマハマンで〝ししゃをいきかえらせる〟を選ぶ。次にロクトフェイトで城に戻り〝うまごや〟に行く。



▼マハマンで〝ししゃをいきかえらす〟を選ぼう。次にロクトフェイトで城に戻り、〝うまごや〟に泊まると、レベルは元に戻り、死者は生き返っているのだ

呪いアイテムをはずす

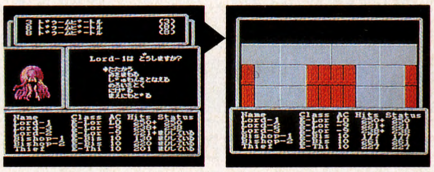
まず呪われているアイテム以外を誰かに渡す。モンスターとの戦闘中にロクトフェイトで城に戻る。すると呪われたアイテムが無くなるのだ。



▼誤って呪われたアイテムを装備してしまったら、ロクトフェイトを使ってみよう。ロクトフェイトを使う前に必ずアイテムを誰かに渡しておくのを忘れずにね

リセットを活用する

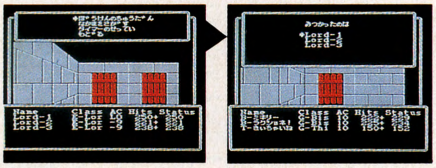
タイマーの設定で、まち時間を無限大にしておこう。もしも、誰かが死んだり麻痺したら、すかさずリセットボタンに手を伸ばすようにしよう。



▼まち時間は必ず無限大にすること。絶対に死なない自信がある人は、まち時間を1にしてプレイしてもいいかもね。そんな人はいないだろうけど…

混合パーティを編成

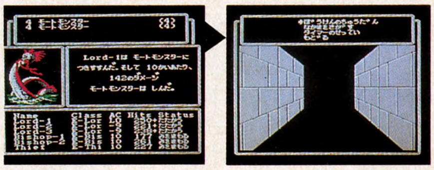
まず悪のパーティで迷宮へ入り、〝ぼうけんのちゅうだん〟をする。次に善のパーティで迷宮に入り仲間を探し、パーティに加えればいいのだ。



▼悪でも善でもいいのだが、迷宮に入り冒険の中断を行う。次に逆の属性のパーティで迷宮に入り仲間を探すコマンドで、パーティに加えればいいのだ

1階で経験値を稼ぐ

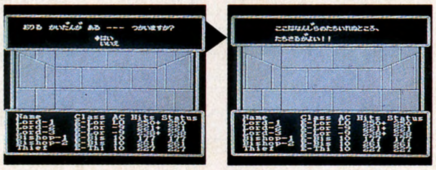
1階でモートモンスターを倒して経験値を稼ぐことができる。冒険の中断と再開で、何度もモートモンスターを出現させて稼ぐのだ。



▼モートモンスターが出現したら、すぐに倒し、一歩後ろにさがってから冒険の中断する。すぐに冒険を再開すると、モートモンスターが何度でも出現するよ

迷子になったら…

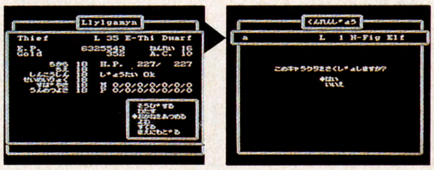
もしも迷宮内で迷子になった場合は、マロールを使って属性の異なるフロアにテレポートすると城に戻ることができるので、とても便利だ。



▼もしも、マロールが使えない場合は、属性の異なるフロアへ階段で移動すればよいのだ。マップさえ、きちんと書いてあればデュマピックで階段の位置はわかるはず!!

ダミーキャラの活用

お金を少しずつだが手に入れる方法がある。訓練場でダミーキャラを作成し、お金だけ集めて消すのだ。これを繰り返すとお金が増えるのだ。



▼ゲームスタート時に、ボルタック商店に売っているアイテムを買うとお金が足らなくなってしまう。そこでダミーキャラのお金を集めて、不足を補おう

ハイドライド3 闇からの訪問者

ファミコンフリーク待望のアクションロールプレイングゲーム、ハイドライド3・闇からの訪問者が発売になった！ もう君は買ったかな？ 平和が保たれていたフェアリーランドに突然異変が起きる、その根源はどうやら闇の支配者「ガイザック」であるらしい。今度の君の目的は、異次元空間に潜むこの闇の支配者「ガイザック」を倒すことだ

▶ナムコ ファミコン ROM ￥6900 発売中

まずはキャラクターの職業と特性を決める

職業別初期データ

自分のプレイするキャラクターの名前を登録したら、今度はキャラクターの職業を下の4つの職業の中から選択しよう。この職業によって、キャラクターのさまざまな能力値が変わってくるぞ。その初期値が最大値にできるだけ近くなるまで作りなおすのがいいだろう。

戦士

この戦士の特徴といえば、やはり攻撃値や防御値が高いが、魔力が少なく、呪文も6つまでしか覚えられない事。

項目	数値
体力	16〜22
腕力	10〜13
魔力	5〜8
攻撃値	15〜18
防御値	11〜14
機敏さ	12〜15
器用さ	10〜13
教養	8〜11
幸運	9〜12
魅力	11〜14
心	50〜57

強盗

体力と器用さがずば抜けて良いが、魔力や魅力などがほとんどないという長所と短所が激しい職業。

項目	数値
体力	36〜42
腕力	14〜17
魔力	0〜3
攻撃値	11〜14
防御値	7〜10
機敏さ	7〜10
器用さ	25〜28
教養	3〜6
幸運	15〜18
魅力	2〜5
心	0〜7

僧侶

魔力が高く、呪文はドンドン使えるが、腕力か攻撃値が低く数多く攻撃しないと敵が倒せない。

項目	数値
体力	26〜32
腕力	7〜10
魔力	20〜23
攻撃値	6〜9
防御値	6〜9
機敏さ	10〜13
器用さ	3〜6
教養	18〜21
幸運	15〜18
魅力	13〜16
心	80〜87

修道士

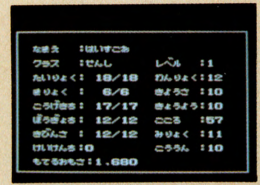
体力が非常に少ないという欠点以外は、すべて均等に高い値を持っている。攻撃をくらわなければ最高の職業。

項目	数値
体力	8〜14
腕力	13〜16
魔力	13〜16
攻撃値	12〜15
防御値	11〜14
機敏さ	12〜15
器用さ	11〜14
教養	11〜14
幸運	20〜23
魅力	19〜22
心	50〜57

●このゲームはシャープC1では作動しません

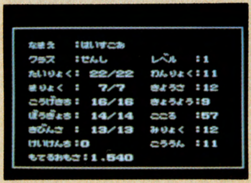
いままでのRPGとひと味ちがうパラメーター

持てる重さが大事だぞ

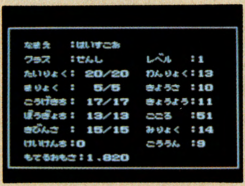


◀キャラクターは納得のいくまで作り直すようにしよう！

このゲームには、すべてのアイテムに重さがあり、キャラクターの能力以上の重さのアイテムを持ってしまうと、動きがにぶくなったりしてしまう。冒険に出る時には、余裕をみてアイテムを持つようにしよう。



◀作るたびに様々な数値にびみょーなちがいがでる



◀持てる重さの数値が高いことも重要なポイントだ

心の値にも気をつけよう



◀これは悪い敵、気にせずドンドン倒してよし

心の値は、キャラクターの善悪を表すもので、友好的な怪物を倒すと大幅にダウンしてしまう。この心の値は最終的にゲームを解く上で重要な意味を持っているので、ダウンさせないように気をつけよう。

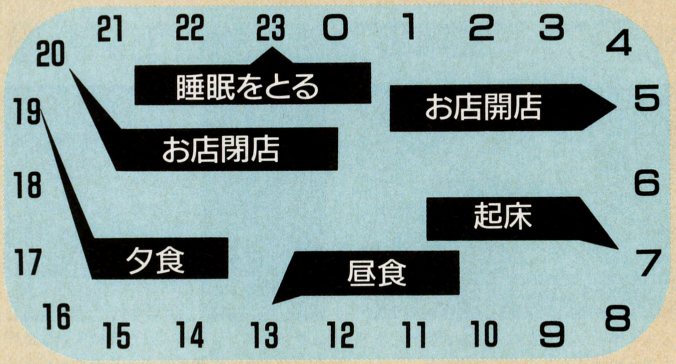


◀これも悪い敵のジエリー、善い怪物は攻撃してこない



◀食人樹に似ている樹木の精は友好的な怪物なのだ

主人公は朝起きて夜寝る。時間の流れをつかもう



食事

昼と夜に食事をする、食料を持っていれば何の問題もないが、持っていないと「食事がしたい」とキャラが文句をいう。

睡眠

23時になるとキャラが「ねむい」といってくるので、宿屋に泊まって睡眠をとるようにしよう。翌朝7時に再出発。

このゲームには、時間というものがあり、流れ続けている。主人公は、それに合わせて食事をとったり、睡眠をとったりする。さもないと、HPが減り続けたり、攻撃力が下がる。また、1時と7時に食事を取る。



▶「食事がしたい」の図



▶「ねむい」の図

RPGの必須、魔法の効果を知っておこう

扱い者	名前	消費HP	効果	呪文と引き換えの必要経験値			
				戦士	強盗	僧侶	修道士
総て	げんかく	3	総てのキャラの進行方向を逆転させる。また、目が回るためマイキャラの方に振り向かなくなる。	50	50	25	25
	げどく	5	毒を消す。	200	200	100	100
	じかん	10	時間を12時間進める。経過日数も進む。	450	450	225	225
	ちゆ	15	傷ついた体力を回復させる。	800	800	400	400
	しゅうとく	15	この呪文は直接使うのではなく、「あしもとをみる」で宝箱があった場合にのみ使えるものです。この呪文があればどんなワナが仕掛けてあっても確実に外すことができます。	1,250	1,250	625	625
	いどう	30	どこにいても森の街の入口に瞬間移動することができる。ただし、時のとびら内では無効となる。	1,800	1,800	900	900
僧侶&修道士のみ	すいみん	8	画面内の総てのキャラを、一定時間足止めにするものです。ただし、攻撃はしてきますので注意が必要です。	—	—	1,225	1,225
	どんそく	8	画面内の総てのキャラの移動スピードを、一定時間½にします。	—	—	1,600	1,600
	かいめつ	10	画面内の総てのキャラの体力を一80します。	—	—	2,025	2,025
	せんこう	15	一定時間、洞窟内を完全に照らし出すことができます。	—	—	2,500	2,500
	じゅうりょう	20	一定時間、本来の重量より25%重たい物まで持ち歩ける。	—	—	3,025	3,025
	むてき	30	一定時間、無敵状態になります。	—	—	3,600	3,600

ロールプレイングゲームのおもしろさの一つに魔法がある。このハイドライド3にももちろん魔法があるが、成長すると勝手におぼえていくのではなく、得た経験値を「魔導師の館」で魔法に交換しなくてはならない。また、魔法を使うと魔力がへる、この魔力の回復は宿屋か薬草をつかえばよし、僧侶と修道士は戦士と強盗の半分の経験値で魔法をおぼえることができる。

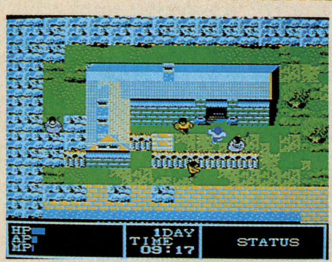
▼僧侶と修道士は、戦士や強盗よりも数多くの魔法をおぼえる



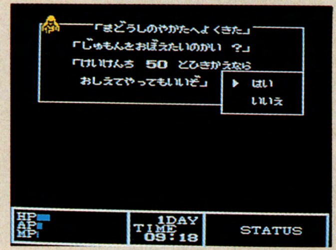
森の街

さて、いよいよ冒険のスタートだ！　このスタート地点でもある森の街では、まず、レベルアップする事が目標だ、そして、冒険に必要な装備をそろえ、情報を集めておくことも大事なのだ。あと、こまめにセーブしておくのを忘れないように！

魔導師の館



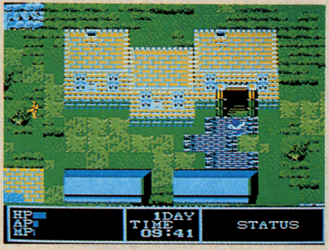
▲森の街の左端に位置するのが魔導士の館。こまめにかよって呪文を教えてもらおう



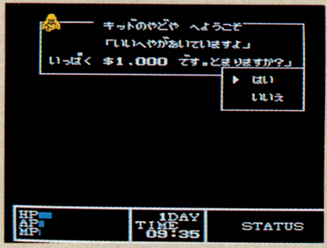
▲最初のうちは少ない経験値で呪文を教えてくれるが、だんだんと高くなっていく

前に少し紹介した魔導士の館。ここは、自分のキャラクターが得た経験値を呪文と交換してくれる所。僧侶と修道士は、ここの街でおぼえられる限りできるだけ呪文をおぼえておくようにしよう。

キッドの館



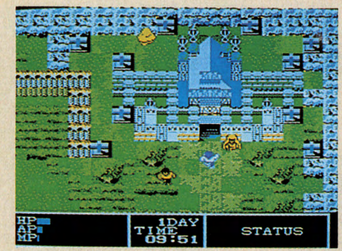
▲この非常に便利な宿屋だが、１泊＄1,000の宿泊費をかせがなくてはならない



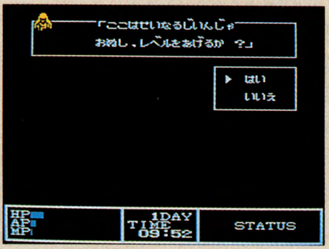
▲今日も１日ゴクローさん、さて明日はまた早いからもうねよーっ。という所かな

このキットの宿屋は、自分のキャラクターにとってはとても重要な所で、１泊＄1,000だけど､体力と魔力を最大限に回復してくれる。それに、キャラクターのデータを自動的にセーブしてくれるのだ。

聖なる寺院



▲ＲＰＧのウレシイ所は、自分のキャラクターが成長して強くなっていく所だよね！



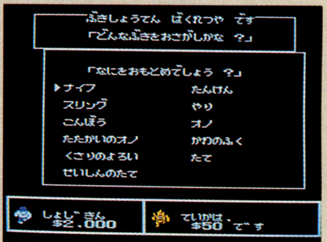
▲この「聖なる寺院」に足を運ばないとレベルアップはできないのだ

この聖なる寺院は、キャラクターの得た経験値と交換に、キャラクターのレベルアップをしてくれる所。そして次のレベルアップに必要な経験値も教えてくれる。どんどん敵を倒し経験をつんでレベルアップを目指せ！

武器商店"ばくれつ屋"



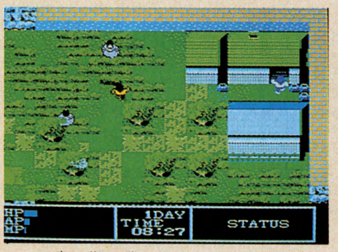
▲敵を倒してお金を得て、高い強力な武器を買うのはＲＰＧのダイゴ味だね



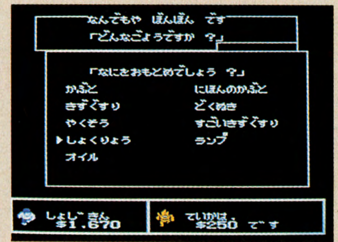
▲最初はスリングなんかが結構有効な武器でつかえる。重量制限があるのはキビシイ｡

いわずと知れた武器と防具の店、このゲームでは、自分のキャラクターの魅力や心の値によって武器や防具の値段が変わってしまうのだ｡買う時には、重さに充分気をつかおう。せっかく買っても持てないなんてことになるぞ。

なんでも店"ぼんぼん"



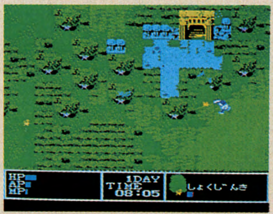
▲この森の街の端っこに、ひっそりと建っているのがなんでも屋〝ぼんぼん〟



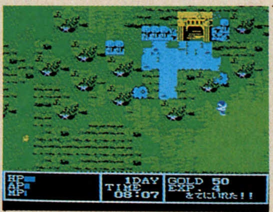
▲このお店も、キャラクターの魅力や心の値によって値段が上下するのだ

森の街の、角の方にあるなんでも屋〝ぼんぼん〟は、主に食料や薬草などの生活必需品を売っているお店で、防具なども売っている。それに不用なアイテムを買い取ってくれる店でもあるのだ。なくてはならないお店だね。

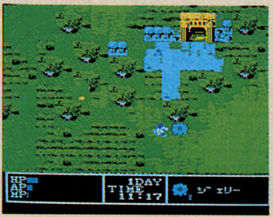
半キャラずらしで楽勝だ



◀敵に対して、半キャラ分下に立って攻撃



◀このとおり、ノーダメージで勝てる



◀ジェリーなどの直接攻撃をしてくるヤツはダメ

目標はレベル10だ

次の目的地は、ハーベルの塔だけど、そこに行くまでには、だいたいレベル10ぐらいに育てないとつらい。この技を使ってレベルアップしておこう。

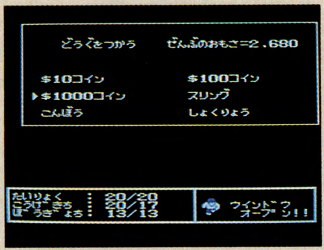
ハーベルの塔に備えてレベルアップしておこう

戦闘中は、時間の流れとアイテムの持ちすぎに注意しよう

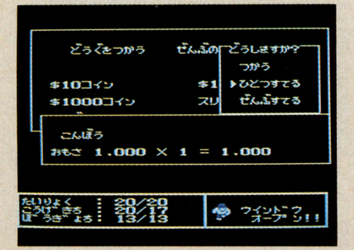
動きがにぶったらアイテムを捨てる



▲主人公は動きも軽く、すばやく敵を倒した！　そしてまた先に進もうと動いてみると、どうも動きがにぶくなっている？



▲持ち物をチェックするとこんぼうをいつの間にか持たされているのだ！
◀こいつは重いので、捨てるしかないだろう。そうすれば動きは元どおりになるよ



戦闘をおえて、また歩きはじめてみると、ど～も動きがにぶい。なんてことになったら持ち物をチェックしてみよう。いつのまにやら倒した怪物からアイテムを受け取って持たされている事があるのだ、不用ならばポイしよう。

夜ふかしは命とりになるぞ



▲おっともう18時だ、あたりが夕やけによって赤っぽくなっている。さ～てそろそろ帰ることも頭に入れて行動しなくちゃ。



▲とうとう暗くなってしまった、とりあえず夜はまだまだこれからだぜェ。といってられるのも23時までだけどね

このハイドライド３において、時間という物は重要な要素の一つである。夕方になると夕やけに大地がそまり、夜になると暗くなる、そして23時になると「ねむい」とキャラクターがいってくるが、それを無視してプレイをしていると、攻撃力が次第に低下していくのだ。そんな時は、まよわず一目散に宿屋にいって泊まるしかないのだ。又、だいたいの施設は24時間営業だが、武器屋と道具屋は朝５時に開店、20時には閉店してしまう。要するにこのゲームにおいては夜ふかしはしない方がいいといえるのだ。

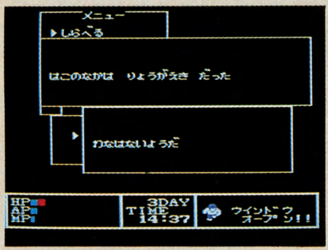
両替器を手に入れよう



▲画面のまん中よりやや左にあるのがこの両替器の入った宝箱。こいつを見つければ重さがかなり節約できるようになる



▲宝箱を見つけたら、まず調べる、そしてワナがなさそうだったら開けよう
◀そして両替器を手に入れた。手に入れたらさっそく使ってためしてみよう



小銭をジャラジャラもっていると重くてしょうがないよね。この両替器はある所におちているのだけれども、こいつを使えば、たくさんの小銭を一つの大きな単位のコインに両替してくれるという便利なシロモノなのだ。

いよいよハーベルの塔へ



▲ハーベルの塔への行き方は、まず森の街を出たら一画面右のブロックへ移動する。それがこの画面、そうしたら上へ上へ



▲上へ上へのつき進んでゆくと、なにやら石のような物がゴロゴロとあらわれる
◀と思っていたら、ハーベルの塔が見えてきた、ウワサでは200階だと聞くが…



さて、レベルを10まで上げる事ができたら、いよいよハーベルの塔を目指して遠出の冒険に出発しよう。ハーベルの塔への行き方は、森の街から一画面右のブロックへ移動し、あとは上へ上へと移動していけばたどりつく。

樹木の精とは戦うべからず

▶やっかいなのは、シャラクターの絵がそっくりでも、悪い敵と友好的なヤツがいることだ。まちがえて友好的なヤツを倒してしまうと大きなマイナスポイントになってしまうのでよ～く注意してほしい



心の値は、このハイドライド３を最終的に解くのに大変重要な意味を持っている。この心の値は悪い敵を倒すごとに少しずつ上がるが、この樹木の精などの友好的なヤツを倒すと、思いっきりタウンしてしまう。この樹木の精は、食人樹とそっくりでまちがえやすいので気をつけろ！

さあ、ハーベルの塔へ

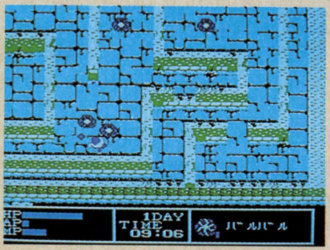
ハーベルの塔

レベルがある程度上がったら、いよいよ200階建てのハーベルの塔を登るのだ、中には強力なモンスターがまちかまえている、エレベーターを動かし、200階にいるボス、ビッグフライを倒せ！

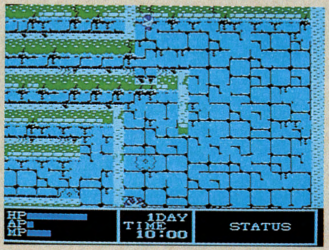
まずはエレベーターの動力を入れるのだ

1階

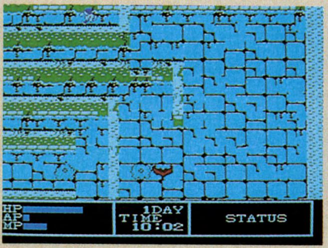
入りくんだ迷路のようになっているハーベルの塔の内部。この1階には、壁があるのに通りぬけることができるという〝素通りできる壁〟というものが右上にある。登場する怪物は、スライムや吸血コウモリ、バルバルといったところだ。



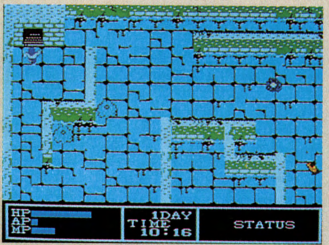
▲こいつがこのハーベルの塔から登場する敵キャラのバルバル



▲ここがこのハーベルの塔の1階のポイントといえる〝素通りできる壁〟



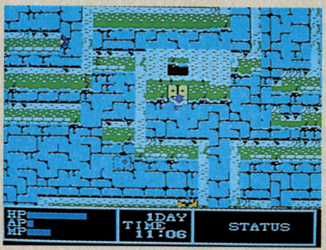
▲ホラこのとおり、いとも簡単に通り抜ける事ができるのだ！ えっ？サギだって!?



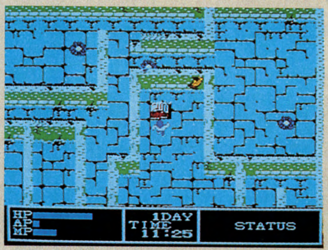
▲ここが2階への入口。というよりも階段の登り口といったところかな!?

2階

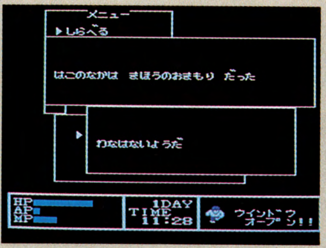
この2階には、200階へと通じるエレベーターと宝箱がある。ただし、このエレベーターは動力を入れないと動かないのだ。宝箱の中身は魔法のお守りだ、とりあえずはエレベーターの動力を入れるためのスイッチを探さなくてはならないのであ～る。



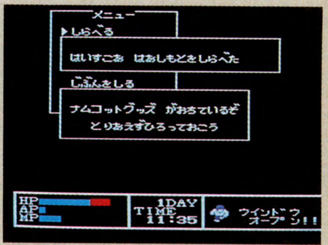
▲これが200階まで一気に運んでくれるエレベーター、しかし動力が入っていない



▲この2階には宝箱もあり、魔法のお守りというモノが入っている



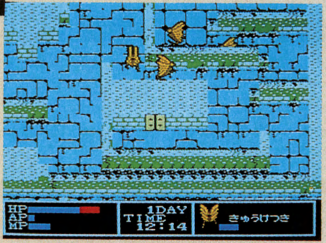
▲このお守りは、呪文の有効時間が2倍になるというスグレモノなのだ



▲これはジョークアイテム、塔のどこかにあるのでさがしてみよう

3階

3階には、特別な物はないが、吸血鬼という強力な敵キャラクターが登場する。コイツは攻撃をくらうとえらいめにあうので、できればさけて通りたいヤツなのである。すみやかに4階への階段を探すことをおススメする。どうやら、エレベーターの動力スイッチは4階にあるらしい。さすがに200階も登れないよね！



▲この吸血鬼が異常に強いのだ！ さわらぬ神にたたりなしでよけて通るのがイヤな人は、後ろから回りこんで慎重に倒すことを心がけよう

4階

やっとの思いで登っても、まだ200分の4。気が遠くなってしまうので、この4階の右下にあるエレベーターのスイッチを入れよう。そうすれば200階まであっ……という間に登ることができるのだ。この4階にも吸血鬼がいるので注意して進もう。そしてエレベーター動力のスイッチを入れたら右上にあるエレベーターにのろう！

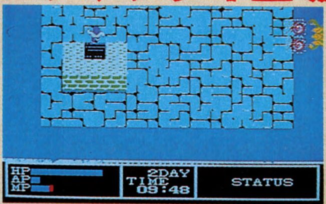


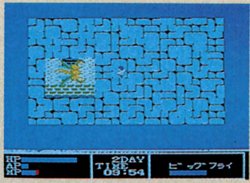
▲やったあ！ エレベーターの動力スイッチを入れる事に成功、これで200階を1階ずつ登らなくてすむのだよ（登りたくても登れないが…）

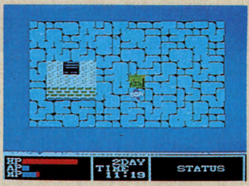
さあエレベーターに乗り込もう

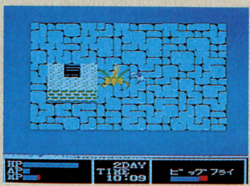
ビッグフライ登場

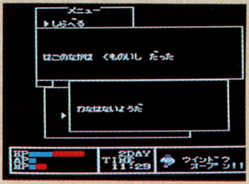
エレベーターで200階へ上がってみると何もない。しかたなく唯一行くことのできる屋上へ上がってみると、ボスキャラ、ビッグフライが現われる。この屋上は壁がなく、落ちてしまうので慎重に操作してもらいたい。コイツを倒すと「くもの石」が手に入り、199個とそこから続く次の街へ行ける。











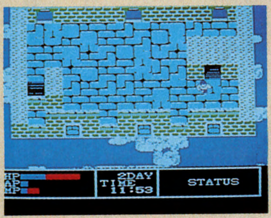
▲屋上へ登ってみると、ボスキャラ ビッグフライが現れる
◀この屋上では、ふみ外すと落っこちてしまうので注意！
▶遠くからヤリで攻撃するのが有効なのだけれども……
◀ビッグフライを倒すと、くもの石が手に入るぞ！
▶これで雲の上をわたり、天空の街へ行けるようになるのだ

天空の街

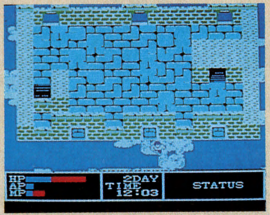
ハーベルの塔の199階から、くもの上をわたってこの天空の街へ行くことができる。この天空の街には、お店や宿屋だけではなく天空のお城がある。さて、この天空のお城にはいったいどんな秘密があるのかな?

装備を買いかえ、僧侶や修道士なら魔法も覚えよう

なんと雲の上に街がある



◀199階におりてみると…



◀雲の上を歩けるようになっていた!



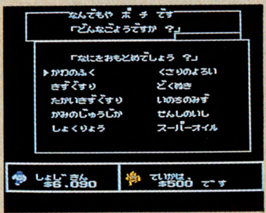
◀そこで、どんどん進んでいけば天空の街だ

ハーベルの塔のビッグフライを倒すと、くもの石が手に入り、空からいくら落ちても平気になる。そして199階へ行けるようになるので、そこから雲の上を歩いていくと、天空の街へたどりつくことができるのだ。やっと次の街へたどりつくことができたワケだ。

装備を整えよう



◀ここがなんでも屋〝ポチ〟の入口



◀欲しい物がいっぱいあるけど高いんだよねェ〜

さーて、やっとこの次の街である天空の街にたどりついたら、宿屋に泊まるのももちろんだが、なんでも屋〝ポチ〟へ行って、さまざまな装備のパワーアップをはかろう! 戦士の石は、攻撃力が+15され、さらにAボタンを押しつづけると連射するようになるのだ、他にも結構役に立つ物が売っているぞ、神の十字架は、防御力を+15も上げてくれるスグレモノ、う〜む値段は高いが欲しい物がいっぱいなのだ。このように次の街へたどりつくたびに強い装備に変えていくのは大変だけどオモシロサの一つでもあるよね。

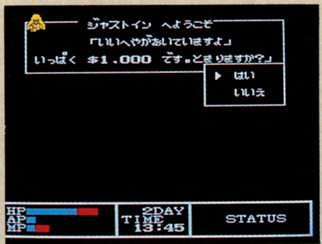
魔導師の館



▲戦士と強盗には何の意味もない魔導師の館、何か日本的な建て物だなぁ

この天空の街の魔導師の館では、修道士と僧侶のみが呪文を教えてもらうことができる。戦士と強盗は、森の街で教えてもらえる6つの呪文だけなのだ、修道士と僧侶は、さらに6つの呪文をおぼえることができるのだ。かなり強力な呪文もあるぞ!

とりあえずセーブ



▲この天空の街にも、宿屋がある。その名はジャストイン。とりあえず休むべし!

とりあえずといってしまってはなんであるが、宿屋ジャストインに泊まって体力や魔力を回復しよう! 森の街と同じ料金とは何と良心的な宿屋なのだろう、もちろんセーブもできるよ。まあとにかく、雲の上でおちつかないかもしれないが、ゆっくり休もう。

お城の中には…



▲この天空の街には、お店や宿屋だけでなく、お城まであったのだ



▲あまりの平和のために王は、自分の存在価値というものに疑問をいだいている!?

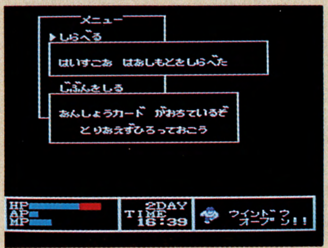


◀ここが何と、薬草をただで好きなだけくれる所、ただし重さには注意してね

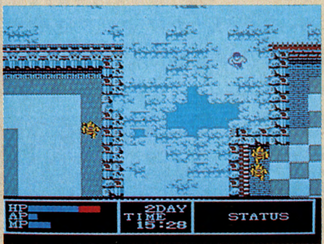
天空の街にはお城もある。情報集めもかねて探険してみると、何と薬草をタダで好きなだけくれる所があったり、城のまわりの雲をまわって城の上に行った所から落ちると、水の城にいける。

次は水の城へ

天空の街とお城での探険が終ったら、次は、水の城へ行こう。行き方は、天空のお城の中央上部にある雲の切れ目から飛びおりれば、落ちた所が水の城というわけ、ただし雲の石を持ってないとダメだよ。この水の城は水にかこまれて出入口がない。ここを出入りするにはどこかに隠されている暗証カードをさがすのだ!



▲ここでは、暗証カードをさがす他にも、情報を集めよう、おもしろい話がきけるよ



▲ここが天空の城の雲の切れ目、ここから落ちれば水の城にたどりつくのだ



▲暗証カードがあればほらこのとおり、自由に出入りすることができる

あんのじょう…

百鬼夜行

ひゃっきやぎょう

クリアのしかたはこうだ!! 必読の攻略法4ページ

▶ユース ファミコン ROM ￥6200 発売中
日本を舞台にした伝奇RPG、それが百鬼夜行だ。君は魔界の鬼たちに支配されつつあるこの国を救うべく、忍者となって大活躍するのだ。武士や山伏を仲間につけて、魔物達をたたきのめせ。まずはこれを読んで基礎知識を得ておくのだ!

百鬼大王をたおせ

ある夜、空にひとすじの光がきらめいた。それは、他の世界からやって来たとしか思えない巨大な火の球であった。そして、その日を境に、都は異形の鬼たちによって荒らされ始めたのである。いつしか人々は、夜を恐れるようになり、外出を避ける様になっていた。こんな時、困りはてた城主は一人の男を呼び寄せた。男は闇の世界に生きる忍者であった。彼は百鬼大王打倒の仕事を受けて立った…。

基礎知識

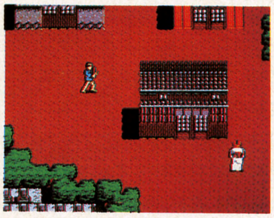
このゲームは、敵と闘いながらレベルアップしていくRPG。どんどんレベルを上げ、お金を貯めたら強い武器に換えていこう。また、仲間に入れるコマンドを使うと、仲間になってくれるキャラクターもいる。ぜひ試してみよう。

地上とダンジョン

このゲームには案の定地上と地下迷路がある。それぞれ役割があるぞ。

地上

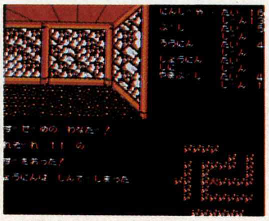
敵と闘い、さまざまな店を利用する。またレベルを上げてくれる寺や、宿屋など、有り難い設備も沢山あるのだ。



◀魔物以外にも、浪人や武士とも闘いになる事もある

ダンジョン

本当の闘いはこのダンジョンの中だろう。敵も強いが、アイテムが手に入るし、シナリオ進行には欠かせない。

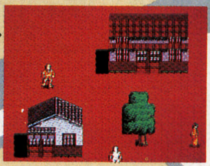


▶想像をはるかに越えた超広大ダンジョンだぞ!

昼と夜のちがい

地上では、朝、昼、夕方、夜の4つがあり、プレイしていると自然に変わっていく。魔物は夕方〜夜に出没し、店は朝と昼に開いているのがほとんどだ。

目で見る一日の移りかわり


➔

➔


武器の謎

武器屋に行けば色々な武器を売っている。注意したいのが、キャラクターによって持てる物が異なり、しかも誰が買うかによって武器メニューが変わる点だ。ちなみに忍者には忍び刀、浪人にはマサムネ、武士にはムラサメが良いだろう。商人、山伏などは六角棒などの今いち弱い物しか持てない。よろいやくさりかたびらなどの防具はほとんどの人が装備出来ないという、厳しい状況になっている。

武器屋のオヤジの近影



術のいろいろ

術は山伏を探し出して憶えさせよう。山伏は地上マップの、上の街はずれにいるぞ。レベルが上がるごとに、右上の寺で新しい呪文を売ってくれるようになる。修行もかかさぬように。

●すいじゅう

戦闘時に使えば、敵を眠らせる事が出来る。強い敵には何の効果もない。

●にんい

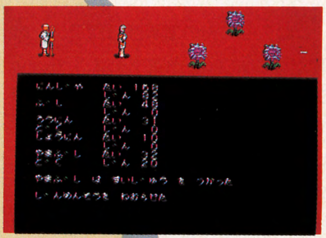
ダンジョン内で、マップを表示してくれるという有り難い術。消費MPは3で済む。

●かいくう

ダンジョンで迷った時、いっきに外へワープ出来る術。これも便利だ。

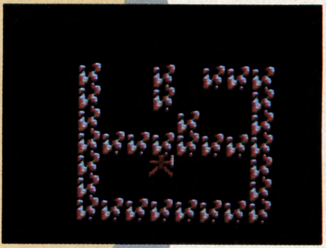
●げんれい

集団の敵に、それぞれ40〜50のダメージを与える攻撃の術。クマにも効く。



▲〝すいじゅう〟を使った所だ。この程度の敵には有効な術だろう

▼〝にんい〟を使えば画面右下に、周囲のマップが表示される。しかしすぐ消える。



決定版！これこそ地下迷路攻略のすべてだ!!

このゲームではいたる所にダンジョンがあり、ゲーム進行には欠かす事の出来ないイベントが待っている。とにかく地下に行かずしてクリアは不可能なのだ。どのダンジョンもやたらと広いが、コツさえ知っていれば比較的楽になるよ！

地下迷路は井戸と城がある

ダンジョンはどこにあるのか？　というと、まず井戸の中。それに、城などの建物の中だ。ダンジョンに入るために必要なのは、まず〝なわ〟。これを入口で〝使う〟ことによって初めて入れるのだ。城の場合はそのまま入れる。

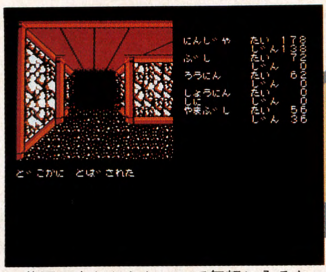
井戸の中は、ワープや階段、抜け穴によって複雑な作りになっているが、わりとなじみ易い。しかし、城の中は床上、床下、そして天井裏の三層構成になっていて、かなり手厳しいぞ。

当然、地上より強い敵も沢山出てくる。会ってしまうと逃げられない敵がほとんどなので、決して無理せずに少しずつマッピングしていこう。

井戸

井戸の中には、やり、水責め、落石や毒ガス、さらに油責めと、ほとんど地獄の様な罠が仕掛けられている。これを発見する方法は無いので、一度は引っ掛かってみて、体で覚えるしかないだろう。

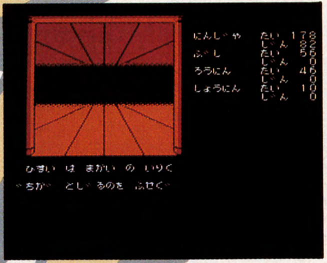
また、ワープしてしまうと本当に出られなくなってしまう事が多く、リセットしか無くなるので恐怖だ。また、井戸の中には必ず敵の現れる地点があり、かなりの強敵が待っている。逃げられない場合が多いので覚悟しよう。



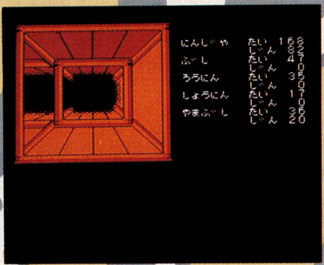
▲井戸の中だからといって気軽に入ると、二度と太陽を見られなくなるぞ

城

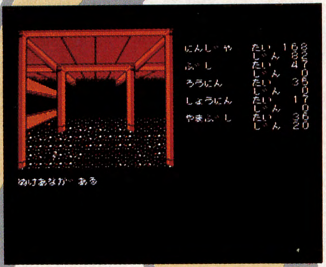
城で得られる物は少なく、ただ広いだけに感じられる所だ。反面、マッピングは簡単だし敵も強くないから、レベルの低いうちはこちらの冒険をお推めする。よろいなどのアイテムもあるにはあるしね。床上、床下、天井裏をつないでいるのは〝抜け穴〟。見つけたら、とりあえず行ってみればわかる。



▲中に入った時は、まずこの床上画面に出会うだろう。正方形になっている事多し



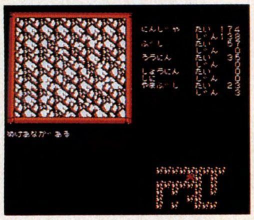
▲抜け穴に入って、天井裏に浸入だ。ネズミはいない。



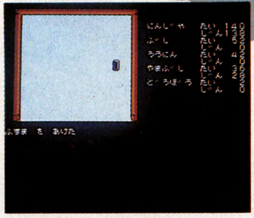
▲いかにも床下という雰囲気が出ている。石が痛そうだなぁ

地下迷路での道具の使い方

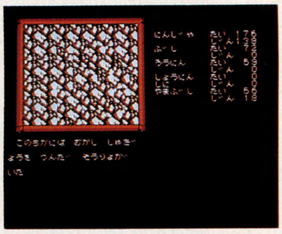
まず、井戸への侵入、抜け穴の使用に使うのがなわ。そして、やっとこはふすまを開ける事が出来る。やっとこは泥棒しか使えないので注意。泥棒か死んだら帰るに帰れなくなってハマってしまうぞ。しかも死んだ人間の持ち物がダンジョンでは使えないので、なわは忍者に持たせておきたい。



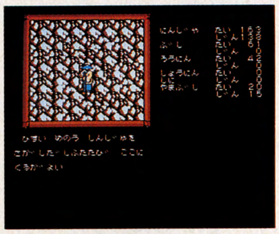
◀こういった場所では、なわが必要になる。必ず買っておこう



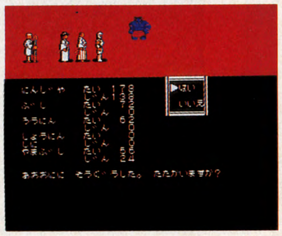
◀ふすまを開けるのに、何故やっとこが必要なのか知らないが、こうして開ける



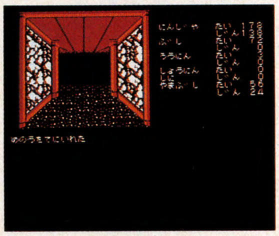
◀壁に書かれたメッセージをたよりに進め



◀修行僧は、三つの宝物を集めて来いと言うぞ



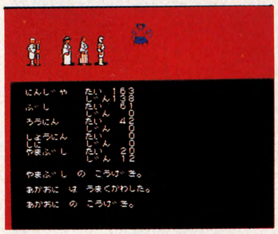
◀次は青鬼だ。HP250だぞ。必ず出現場所は同じ



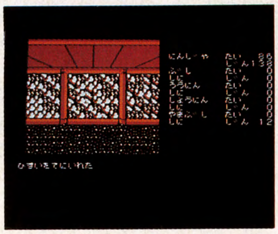
◀倒せば、めのうが手に入ったぞ。あと一つだ

最初の地下迷路はこうして攻めてみよう

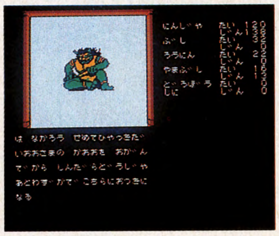
スタート地点の上にある井戸ダンジョンでは、重要なイベントが待っているから行ってみるべし。さらに、〝かみなりだいこ〟という超強力な攻撃用アイテムがあるので、これを真っ先に手に入れればゲームが楽になることうけあい。



◀まず赤鬼。HP350くらいの強敵だ。心してかかれ



◀三つの宝物の一つ、ヒスイが手に入った



◀遂に出た！最後の宝物を持つという鬼大王だ



◀とにかくメチャクチャ強いぞ。レベルを上げて来よう

重要ポイントはここだ！

どんなゲームでも、一定のリズムに乗った行動が大切だ。右ページのマップを参考にしよう。夜のマップなので固定キャラもバッチリ。行けそうで行けない場所も、最短ルートで行けるぞ。



●時　どれも同じおやじ

能力のアップや、蘇生など、店では買えないものを売っているのが寺だ。レベルが上がるごとに能力を上げてくれる（そうでない時もある）ので、上がったら必ず寄ってみる習慣を身につけよう。

蘇生の寺❶


おやじ

パーティーの誰かが死んでしまったら、ここで生き返らせてくれる。人里離れた山奥にあるぞ。

修業の寺❼


おやじ

器用度アップ、神通力の最大値アップ、単に体力が回復するものなど。お金を払ってみないと分からない。

術を売る寺❽


おやじ

山伏などに、術をお金で売っている。レベルが上がると新しい術がメニューに登場するので確めよう。

●宿屋

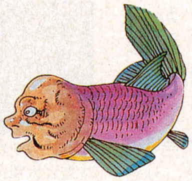
宿屋は、もちろん体力や神通力を回復する場所だ。しかし、昼と夜があるこのゲームでは、昼を夜に変えたり、夜を昼に変えたりする使い道があるぞ。夜がいやな時は宿屋に飛び込めばいい。

宿屋A❾

左上に位置する宿屋。城のダンジョンで傷ついたらここが近くても便利だ。宿泊料はレベルが上がるごとに上がっていくが、苦にならない安さだ。ゲームの序盤では、ここを拠点にして行動すると安心。泊まったらセーブも忘れずに。

宿屋B❿

右下にある宿屋。少しわかりづらい所にあるので見落としがちだが、右の方にある宿屋はここだけなのでしっかり利用しよう。また、この宿のある画面には夜も敵が出ないので逃げ込むことが出来る。となりの画面には〝まひそ〟がいる。



●店⓫〜㉖

大きく分けて、武器屋（⑪〜⑮）、道具屋（⑯〜⑲）、薬屋（⑳〜㉑）、情報屋（㉒〜㉖）の４つに分類できる。とりあえず必要な〝なわ〟や〝やっとこ〟は⑰と⑱、⑲で買えるんだよ。

⓮ここにはよい武器が

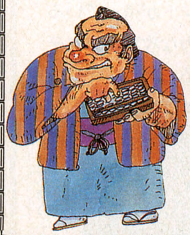
武器屋にも色々あるが、ここで紹介するのはお推めの武器屋だ。ここには、攻撃用の〝忍び刀〟、〝マサムネ〟などが置いてあり、鉄のヨロイもお買い得だ。少々高いけど、悪徳商人で一夜稼げばあっという間。だれが店に入ったか、またどれが買うかによって売っている物が違うので注意しよう。

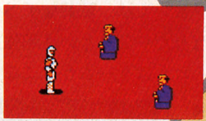
⓴毒消しを売る店

ある日突然、ザコから毒を受けてしまったりするのがこのゲーム。いちど受けてしまうと、歩いてるうちにポックリ死んでしまうぞ。受けてからでは遅いので、あらかじめこの店で買えるだけ買っておこう。毒消しはここにしか売ってないし、いちいち買いにいくのは面倒だ。悪い事は言わないから買いなさい。

●悪徳商人㉗

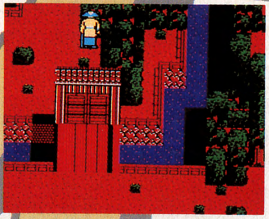
悪徳商人は、この場所に夜だけ出現する。倒すと千両も入るので、何度も画面を切り換えて大量に倒せば大金持ち。金に困らなくなるぞ。

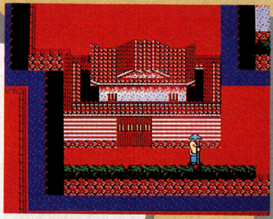



▲悪徳同士３人くらいで出現する事もある。全員倒せば三千両。これは嬉しいね

●変装しなければ通れない㉘

忍者は変装する事が出来る。昼は岡っ引き、夕方は僧侶に姿を変える。何に役立つのかと言えば、まず町人に情報を教えてもらえるという事と、通れなかった門が通れる様になるという事だ。変装して入れる門は㉘と、その先の城の門だよ。

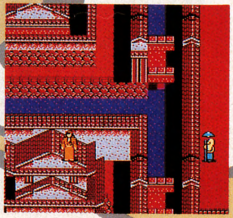

◀こんなゴッツイ門も、変装すればラクラク通過できるんだ


◀こんな所へだって来れちゃう。忍者のままだと絶対に来れない場所だ

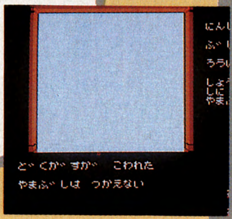
オカルトっぽい百鬼夜行

百鬼夜行をプレイしていると、恐ろしい事が起こるのだ。百鬼大王の力か？　特に恐ろしいのがてておいぐま。絶対逃げられないうえに凄い攻撃力を放ち、しかも必ず先制攻撃でやられてこちの攻撃が絶対にかわされるとは、八方ふさがりだ。レベルの低いうちはリセットしかない。ところで右の写真も注目だ。

あっ!!屋根の上に浪人が…


◀唐突に屋根の上に立っている浪人。心霊写真か!?

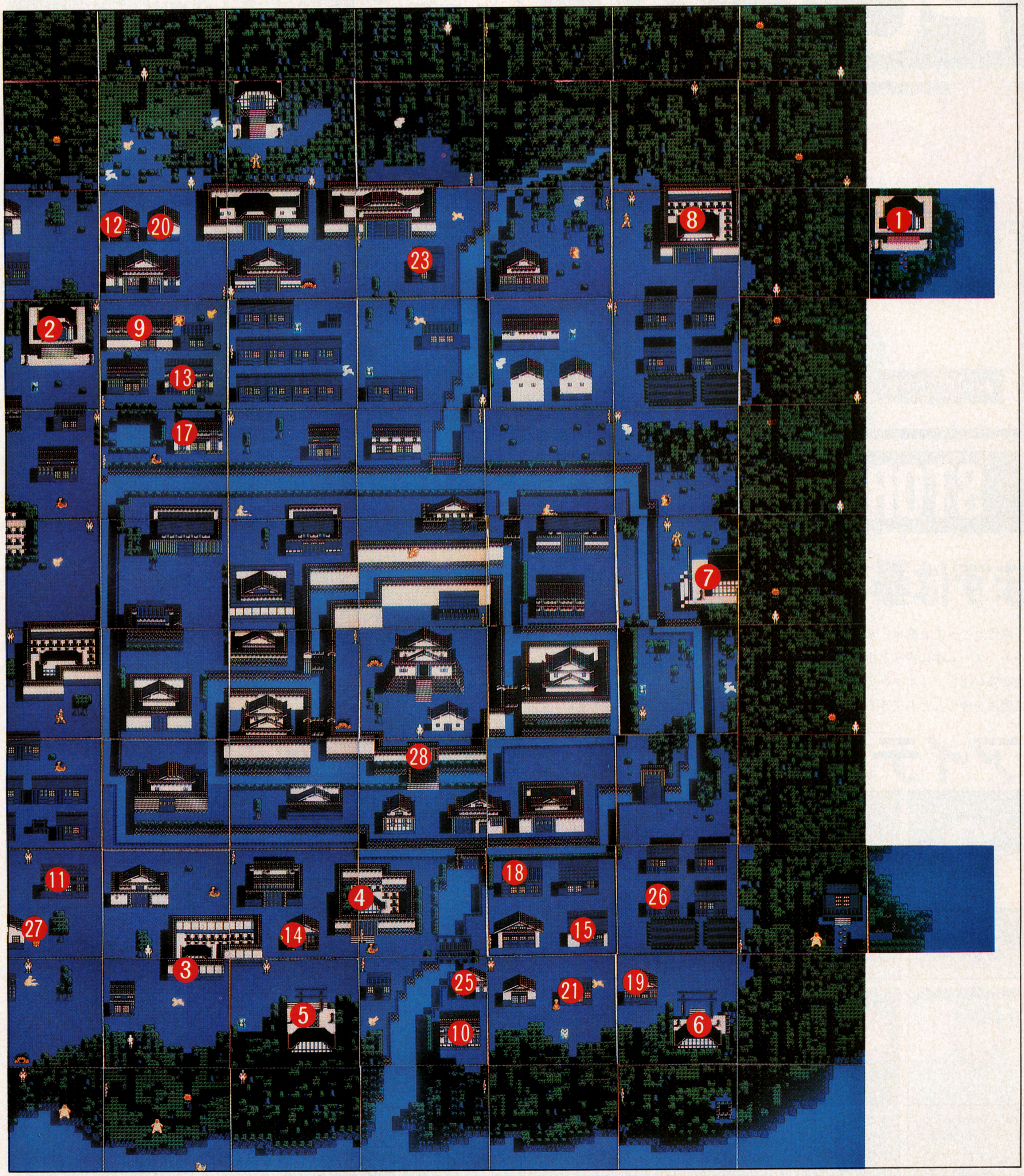
不気味なメッセージが…



◀毒ガスが壊れた上に山伏が使えないとは何の事やら

●その他のポイント

町人は朝～昼にいて、夕方消える。変わって現れるのがクマや、武士、浪人だ。武士や浪人を仲間にしたかったら、夕方町を回ってみよう。話すと戦いになる事もあるので、いきなり仲間に加えるのも良い。また、ダンジョンを使えばマップに表示されてない謎の島にも行ける。そういった場所は載せてないのであしからず。



PCエンジン伝説

今月はドーンと6タイトルをまとめて攻略&紹介。さあいってみよう



ひさしぶりの、アクションゲームらしいアクションゲーム。ぜんぜん先のステージに行けないキミも、これを読めば勝ったも同然!!ここではステージ3までを攻略していくぞ



▶NECアベニュー　PCエンジン Huカード　¥5400　発売中

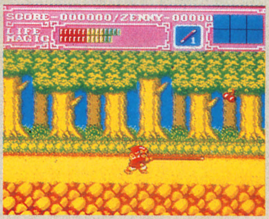
STORY

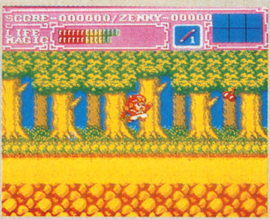
ソンソン達の天竺への旅も、まもなく終わろうかというころ、何者かが一行を襲い、三蔵、八戒、沙悟浄がさらわれてしまった。一人残されたソンソンは、行く手に立ちふさがる魔物達を倒し、三蔵達を救うことができるだろうか？

さあ、君はソンソンとなって仲間達を助けにいかなくてはいない。ステージは全部で7ステージ。そして、それぞれのステージの最後には…。

まずは基本操作

操作はとっても簡単。RUNボタンでスタート。ゲーム中に押すとポーズ。IIボタンで如意棒を出し、Iボタンでジャンプ。この他に魔法を使うこともできるんだ。


▲基本的には如意棒を使って攻撃することが多い


▲上を押しながらだと、更に大きなジャンプ


▲ジャンプしながら攻撃もできる

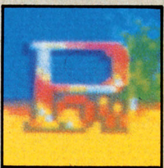
アイテムをうまく使って進んで行こう

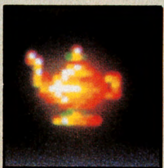

▲これはマイナスアイテム。取ると－100ゼニー


▲全部で6種類。つまりレベル6が最強なんだ

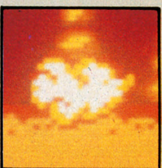

▲取ると悟空のライフが2目盛り回復する

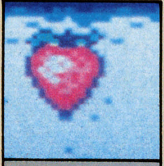

▲これはライフが5目盛分回復するんだ


▲取った時点で画面上にいた敵全てにダメージ


▲１度だけ悟空が死んでもコンティニューできる


▲もしライフが無くなっても、ある程度復活する


▲ボスと戦う時にこれがあるととっても便利

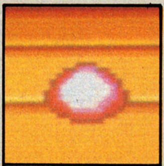

▲１番おいしい。なんと、1000ゼニーも＋されるんだ


▲ライフの上限を増やしてくれ、4目盛り回復する


▲マジックメーターをある程度回復してくれる


▲5回だけ、特定の壁を壊せるようになる


▲これが無いと開かないドアが…。重要アイテム


▲ステージ3で売ってもらえる。絶対必要


▲ステージ4でぶたまんと取りかえてもらえる


▲敵からのダメージが$\frac{1}{2}$ですむ。最終ステージにある

悟空は魔法も使えるのであった！



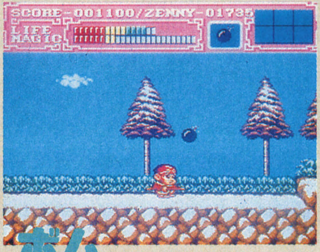
ピーチボール

◀使うと前方にぴょんぴょん飛んでいき、敵に当たるとダメージをあたえて消える。最初の内は値段も安いし、けっこう多用する。MP＝1消費



シールド

◀使うと悟空のまわりにバリアが現われ、敵の体当たり攻撃に対して、逆に如意棒と同じダメージをあたえる。ただし敵の弾とかは防げない

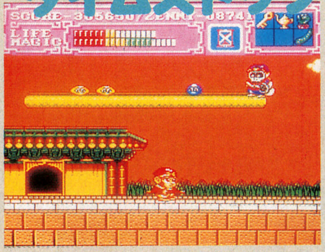


ボム

◀ピーチボールの4倍のダメージを敵にあたえる。投げて着弾すると火柱がたち、敵を巻きこんで倒す。MP＝4消費するが、けっこう使える

MP残量に気をつけよう

魔法は最初からあるわけではない。ゼニーと交換でＳＨＯＰで手にいれなくちゃいけないんだ。また、魔法を使うとそれなりにＭＰを消費するので、ＭＰ残量を常にチェックしておこう。



タイムストップ

◀一定時間、敵の動きを止めることができる。場所をよく考えて使えば、悟空の旅がより楽になるはず。ただし売価はけっこう高い。MP＝10消費

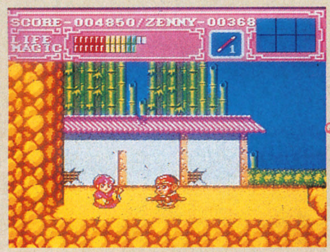


サンダー

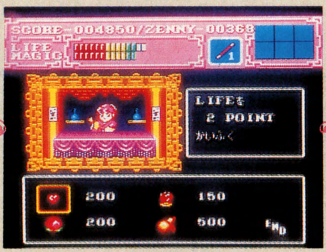
◀画面内にいるあらゆる敵にダメージを均等にあたえる。MPは8も消費するが、効果は絶大。POWの強くなったものと思えばいい

品物はショップでお買物

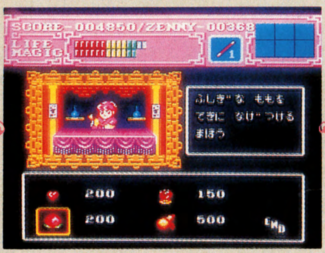
ランプやひょうたんなど、大事なアイテムはほとんど落ちていることはない。ではどうすればいいかというと、ＳＨＯＰでゼニーとひきかえに買えばいいんだ。魔法とかも売っているし、ぜひ買い物にいこう。



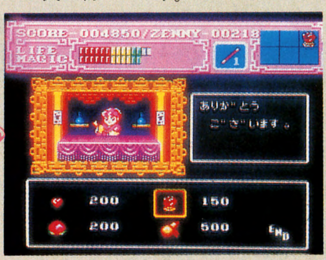
▲これはお店のお姉さん。各ラウンドのあちこちに隠れてるよ



▲このようにカーソルで選んだ物の説明をしてくれるんだ

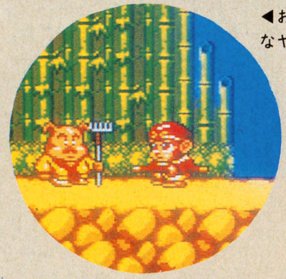


▲ピーチボールを売っていた。値段も安いし、これは買いかな!?



▲怪力手袋を買った。さっそく壁を壊しにいこう～っと

仲間もあちこちに…



◀お前さらわれたんじゃなかったのか!?変なヤツ!!



▼こんな所でぼけっとしてるな。こいつは他にも現われるよ

悟空を助けてくれるのはＳＨＯＰのお姉さんだけではない。さらわれていったはずの、八戒、沙悟浄も悟空を助けてくれるんだ。とはいっても、逆に物をたかられる時もある。条件によってはしゃべる内容が違う時も。

ボーナスゼニーもおいしい

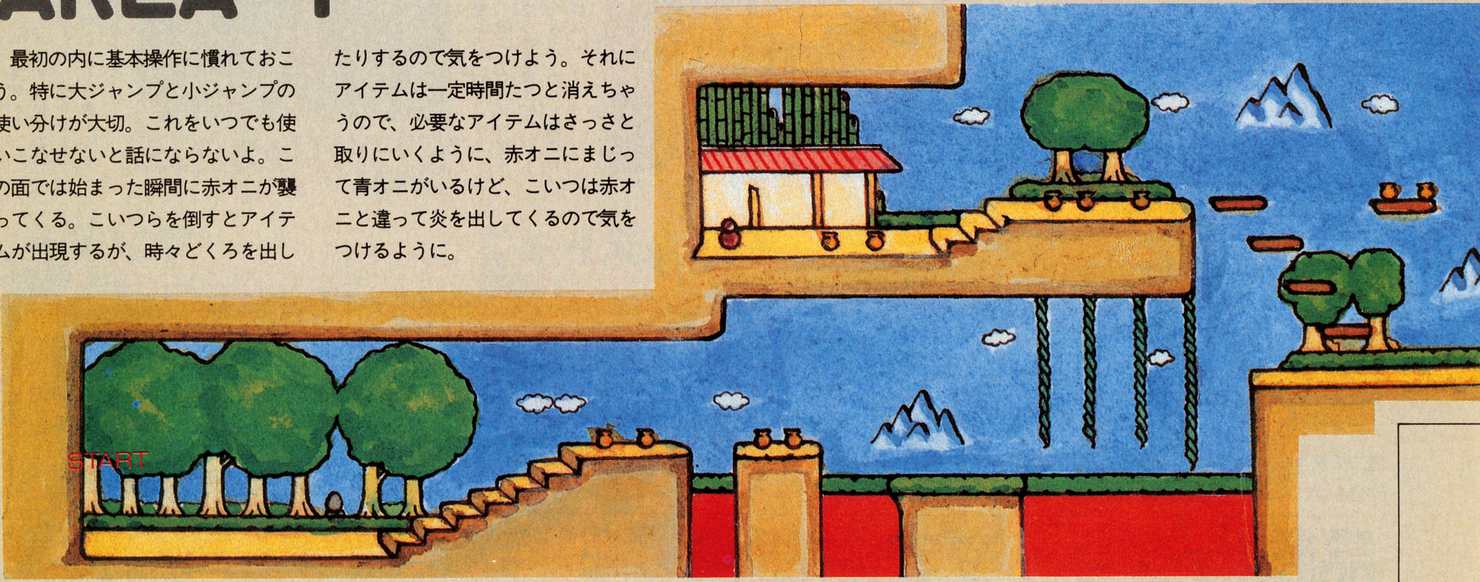
STAGE	0～3	3～4	4～5	5～6	6～7	7～8	8～9	9～10	10以上
1	5000	2500	1500	1000	1000	500	500	500	なし
2	5000	2500	1500	1000	1000	500	500	500	なし
3	5000	2500	1500	1000	1000	500	500	500	なし
4	8000	6000	4000	3000	2000	1000	500	500	なし
5	8000	6000	4000	3000	2000	1000	500	500	なし
6	10000	8000	5000	4000	2500	1500	1000	1000	なし
7	10000	8000	5000	4000	2500	1500	1000	1000	なし

次はマップを見ながら攻略だ!!➡

STAGE 1 悟空の長〜い旅の始まり始まり〜

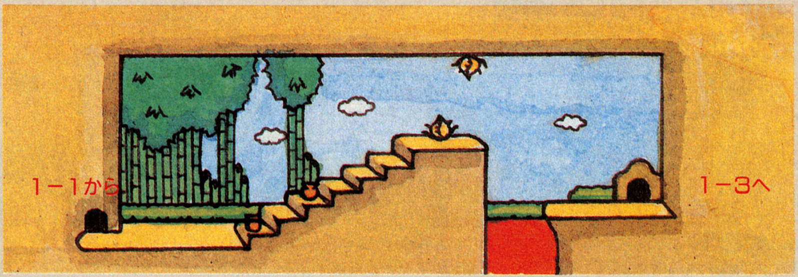
AREA-1

最初の内に基本操作に慣れておこう。特に大ジャンプと小ジャンプの使い分けが大切。これをいつでも使いこなせないと話にならないよ。この面では始まった瞬間に赤オニが襲ってくる。こいつらを倒すとアイテムが出現するが、時々どくろを出したりするので気をつけよう。それにアイテムは一定時間たつと消えちゃうので、必要なアイテムはさっさと取りにいくように、赤オニにまじって青オニがいるけど、こいつは赤オニと違って炎を出してくるので気をつけるように。



AREA-2

ここではほとんど敵も出現しないし、長さが他のエリアと比べるとかなり短い。つぼを１つ１つ確実に壊していき、アイテムを取っていこう。そんなにあせらなくても、つぼから出てきたアイテムは時間がたっても消えないからね。逆にそのせいでドクロを取らされる時があるんだけど…



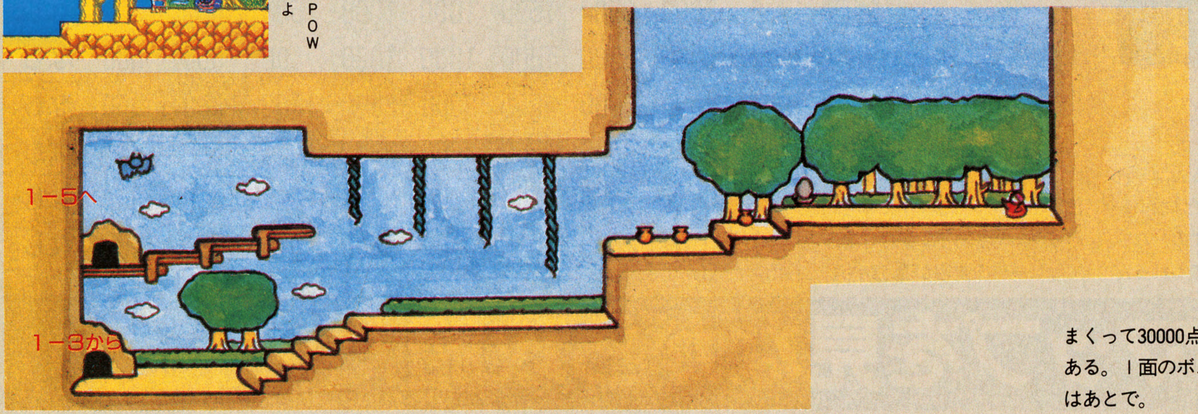
AREA-4



◀ここはさっさとPOWを取った方がいいよ

パウを有効に

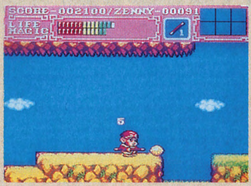
ここのエリアの右奥の方にはＳＨＯＰがある。クリアするだけだったらこのエリアにきてすぐ上の扉にいけばいいんだけど、ぜひゼニーを貯めてＳＨＯＰにいこう。ここのＳＨＯＰでは、ハート(小)・ピーチボールの魔法・まきもの・ランプの４つを売っている。この中でも特にランプが重要。これさえあれば、もし悟空が力つきてもその面のスタートからコンティニューできるんだ。これを使ってゼニー稼ぎもできるしね。



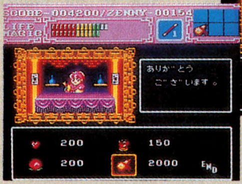
この面は最初の面だけあってそう難しくはない。ここはさっさとクリアして、(3：00未満）ボーナス5000ゼニーを狙おう。または、ゆっくり進みながらひょうたんとランプを買いつつ、スカルを倒しまくって30000点ずつ稼ぐという手もある。１面のボスは虎力大仙。攻略法はあとで。

こんな所にショップがあったよ

STAGE－1にSHOPは2つ。とりあえずそれぞれの店でひょうたんと魔法のランプだけは買っておこう。後々役に立つよ。



◀ここはエリア1のSHOPの中

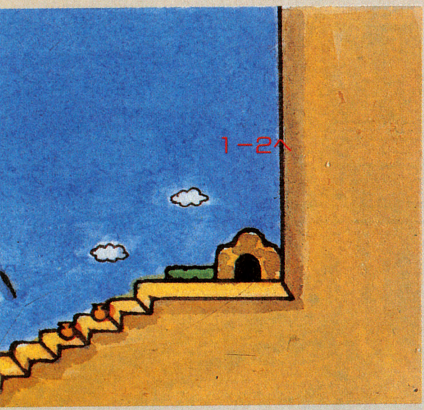


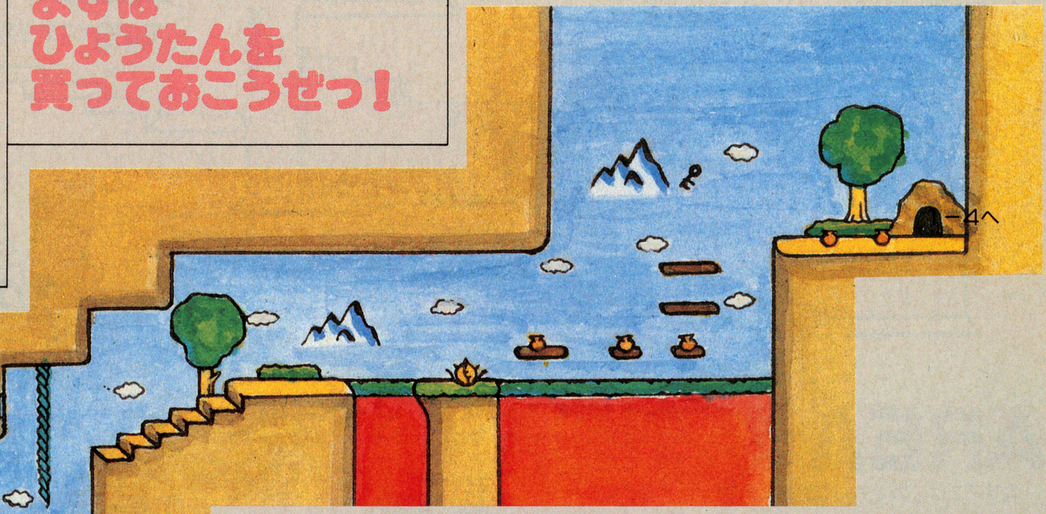
◀とりあえずはひょうたんを買い！

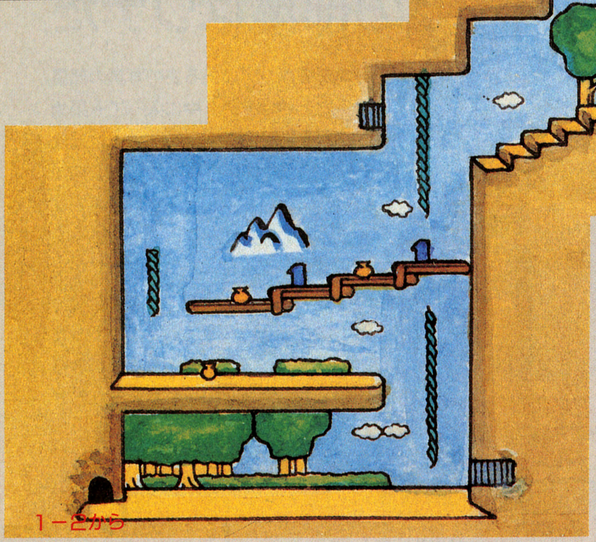


◀ハートも買おうと思ったらゼニーが足りなかった。かなしひ

まずはひょうたんを買っておこうぜっ！







AREA-3

ここでの目的は2つ。1つはここまでに怪力手袋を買っておき、壁を壊してアイテムを取ること。壊れる壁は全部で3ヶ所。まずスタートしてそのまま右へ歩いていけばつきあたりが壊せる壁だ。もう1つは、ボスの部屋のドアを開けるために必要な鍵を取ること。ただ、壊せる壁は無理して壊すことないけどね。

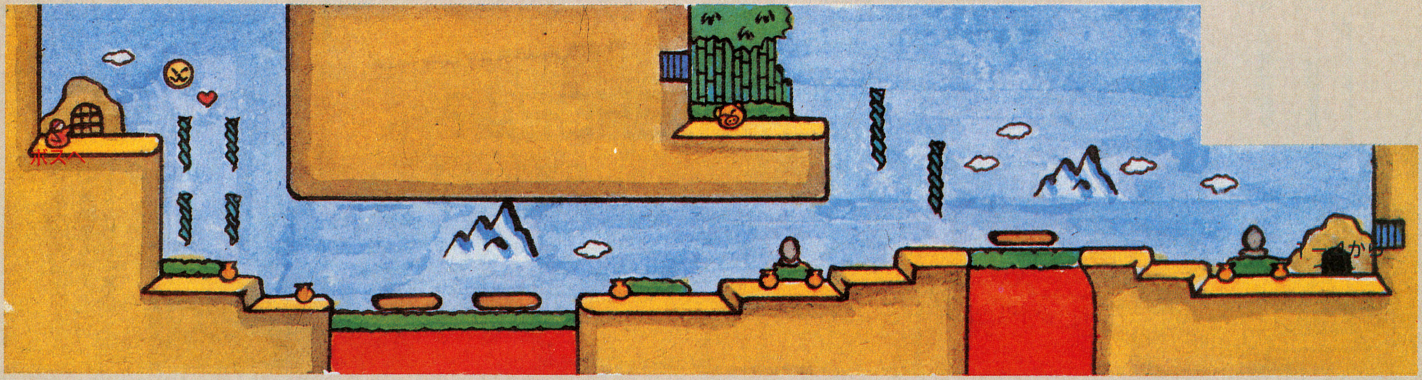


◀このように生き返らせてもらえるんだ

何回もゼニーを稼いでランプを買って死んでをくり返せばゼニーはどんどんたまる。

AREA-5

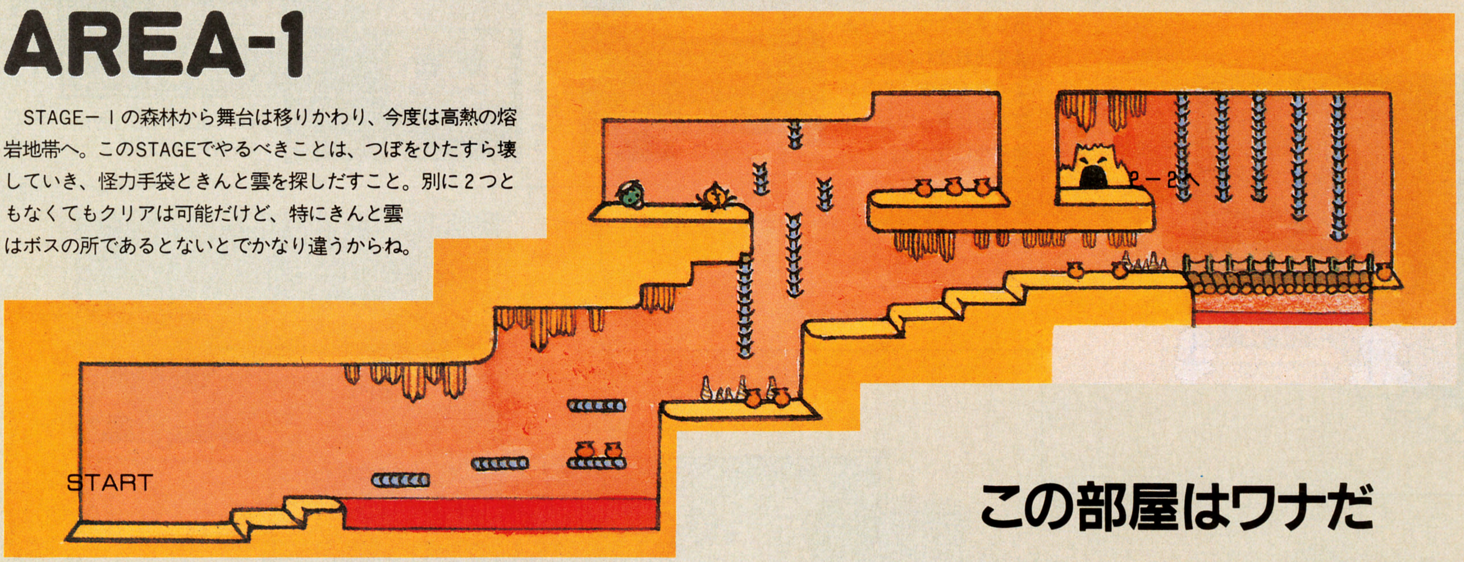
ここがSTAGE－1の最終エリア。やるべきことはただ1つ、ボスの所にいくだけなんだけど、鍵はしっかりと持ってきているかな？もし持っていない人がいたら、エリア3まで取りに戻ろう。あともう1つ。ボスの所に行く前に、画面中央上部の方にいる八戒に会いにいこう。ここで会っておかないとこのあとの八戒の対応が変わる場合もあるので注意すること。ボスのドアの手前では、スカルに気をつけてハートを取って体力を回復しよう。ついでに30000点も稼いじゃえ！



STAGE 2 なんとここは溶岩のステージ さっさと

AREA-1

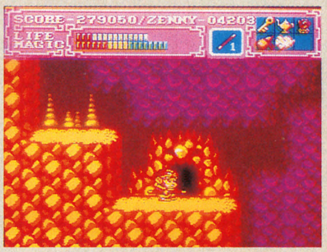
STAGE－１の森林から舞台は移りかわり、今度は高熱の熔岩地帯へ。このSTAGEでやるべきことは、つぼをひたすら壊していき、怪力手袋ときんと雲を探しだすこと。別に２つともなくてもクリアは可能だけど、特にきんと雲はボスの所であるとないとでかなり違うからね。



この部屋はワナだ

ここのエリアにある左の写真の部屋の入口の中はワナ。中に入っても果物が２つぐらいあるだけで、おまけにだるまが２匹中で待ち構えている。確かに500ゼニーは欲しいけど、ダメージをくらうのは必死。体力がけっこうある人は、１回くらって取ってきてすぐ逃げるようにし、あんまり体力がない人は素直にあきらめよう。ここでもたもたしているよりも、さっさとボスを倒してボーナスゼニーをもらった方がおいしいかもね。

▼次のエリアへの入口かなあ。まあ、とりあえず中へ入ってみるか。扉の前で上を押そう



▼中にはだるまが２匹に果物が２つだけ。はいるだけ損だけど、ゼニーは欲しいし、どうしよう



AREA-2

エリア２は、エリア１に比べるとやたら広い。このエリア２では、初登場キャラのステゴンが登場する。こいつは単純に横移動するだけなんだけど、耐久力がかなりあるので、少しずつ逃げながらダメージをあたえるようにしよう。真ん中上部の部屋の中のSHOPではバリアの魔法を売っている。ゼニーにゆとりのある人は早目に買っておこう。このSHOPの奥に隠れている八戒から如意棒を買わないでおいた方がいいよ。

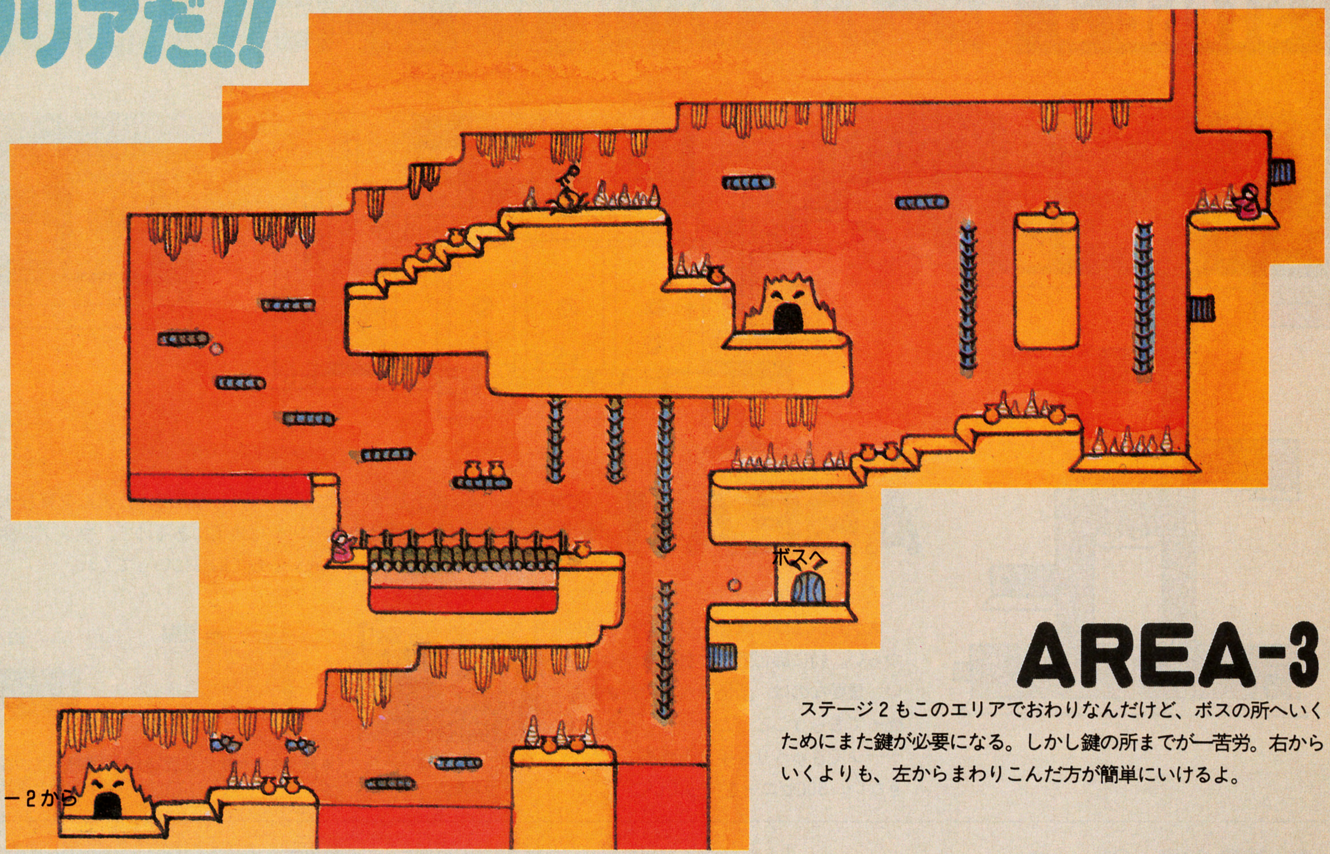


ここのSHOPは?

◀このSTAGEにもSHOPは２つある。ここへくるにはエリア２のドアに入らないと

◀バリアの魔法を売っていた。腕にあんまり自信のない人は、絶対に買っておくべき

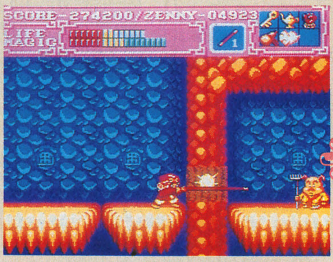
クリアだ!!

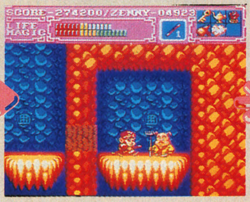


AREA-3

ステージ2もこのエリアでおわりなんだけど、ボスの所へいくためにまた鍵が必要になる。しかし鍵の所までが一苦労。右からいくよりも、左からまわりこんだ方が簡単にいけるよ。

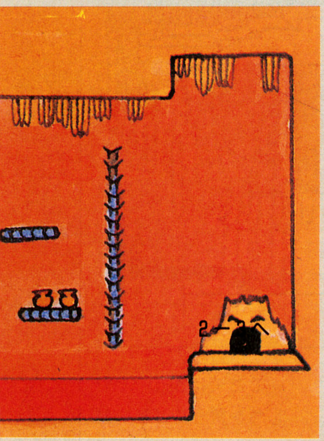
ここの如意棒は買っちゃダメ!!


▲ここの壁は、当然のごとく怪力手袋を持っていないと壊せないよ


▲なんだってこいつはこんな所にいるんだろう!?


▲こいつは条件しだいで2通りの答えをするんだ

エリア2のSHOPの奥の部屋には八戒がいて、話しかけると2000ゼニーでレベル2の如意棒を売ってくれるといってくる。だけどこれを買うんだったら、次のSTAGEで一気にレベル3を買った方がお得。



このお店の他のもう1つのお店では、ハート大、バリアの魔法、ボムの魔法、ひょうたんを売っている。ゼニーの許す限り、買って買って買いまくろう。特にボムがおいしいぞ

ステゴン登場　強い!!

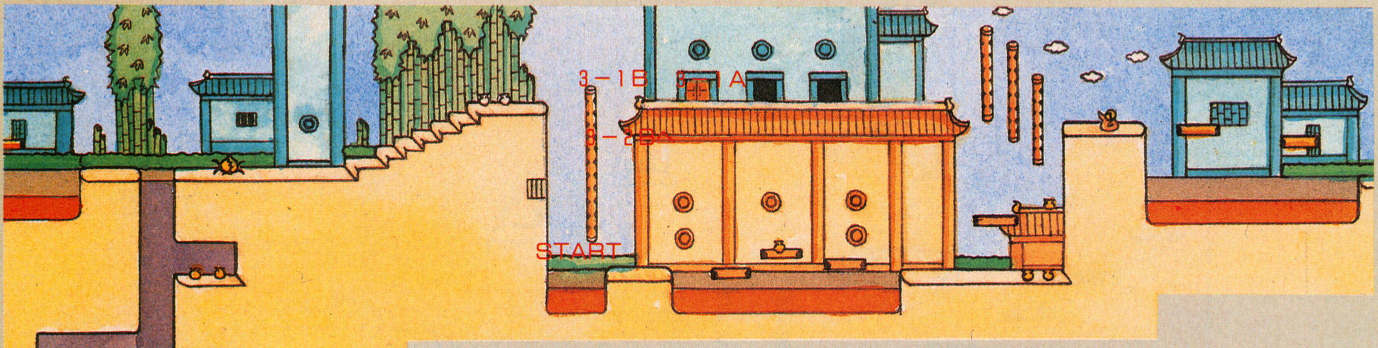

▲中ボス的存在の敵キャラ、"ステゴン"の登場だ。まずは少しずつダメージをあたえながら逃げていこう

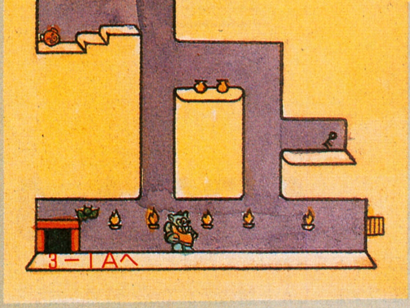
▼少しずつ左へ逃げていき、ぎりぎりまで近づいたら左へ落ちよう。そしてそこの場所から狙え!




▲ひたすら叩けばこの通り。この手の中ボスみたいなヤツは、けっこうおいしいアイテムばかり落とすんだ

STAGE 3 レベル3の如意棒を手に入れよう!



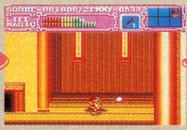


AREA-1

このエリアは、地上と地下の二部構成になっている。まずはSHOPにいって如意棒レベル3を買い、ついでにとなりでぶたまんを買おう。鍵は地下にあるので、マップを参考にして取りにいってくれ。

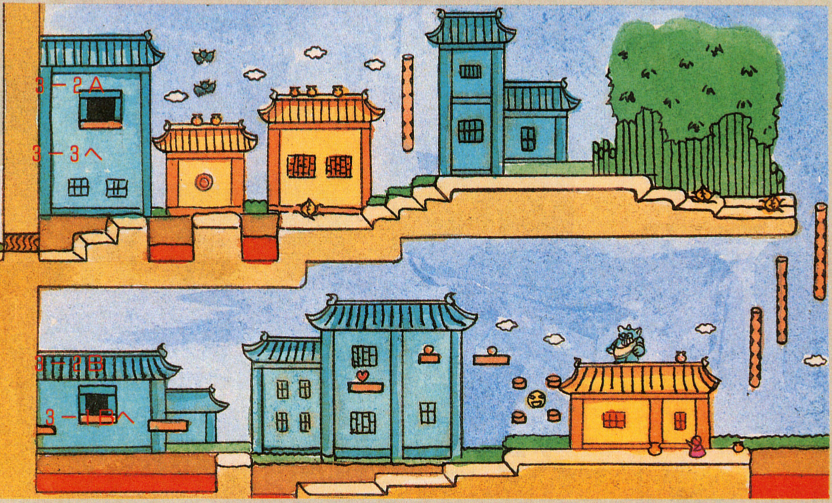
ステージ3は、ステージ2よりも更につらい。特に扉と扉のつながりがやっかい。重要なのは、沙悟浄からぶたまんを売ってもらうこと。これがないと次のステージできゅうりを手に入れることができない。500ゼニーを持っていこう。

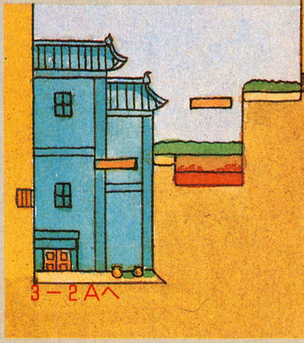

▲ここで買えば、八戒にレモンをもらえる

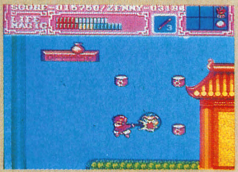

▲買っておかないと損するぞ


▲如意棒レベル3を持っていないとダメ

AREA-2






▲横に並んだら狙おう。30000点はでかいよ

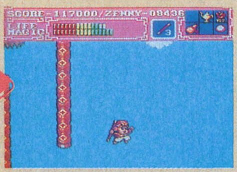
▼ここでジャンプしながらステゴンを倒そう



▼いったい何の事だろう？謎のお姉ちゃんだなあ

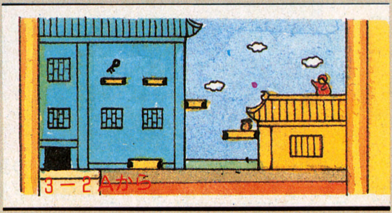


▼ここから右へとび、ドアに入ってすぐもう1回入るんだ



ここのエリアでは、扉のつながりがやたら複雑になっている。マップを見ながら扉と扉のつながりを確認して進んでいくようにしよう。気をつける敵は、ステゴンとスカルの2つ。ステゴンは下の柱からジャンプしてダメージをあたえるようにして、スカルは横に並んだ時に一気に倒してしまおう。逃げるのももちろんいいけどね。

AREA-3



ここではSHOPでやしちを買うことと、左上の方にあるボスの部屋の鍵をとること。これを取ってエリア2に戻り、壁を壊してボスの所へいくんだ。これでステージ3はクリアしたも同然。

STAGE-1・2・3のボス達の攻略法

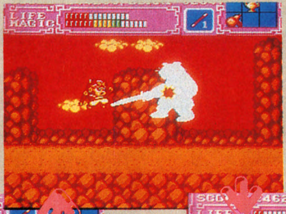
STAGE 1

ステージ1のボスは虎力大仙。見るからに強そうなヤツなんだけど意外に弱いんだ。こいつの弱点は頭。ジャンプしないと如意棒が届かないようになっている。倒し方として1番簡単な方法は、如意棒をひたすら連射、同時にその場で続けてジャンプ。そうすれば、くらっても1、2回で倒せるぞ。

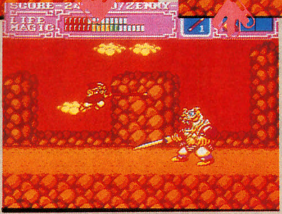


虎力大仙

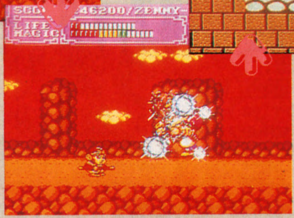




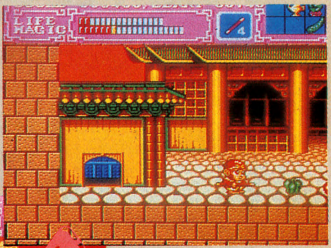
◀ジャンプしてきても、ちゃんと撃てば相手は反動でうしろに下がる



▲いかにも強そうだ。だから何だっていうんだよ。え！



◀ひたすらジャンプずき。連射のスピードで勝負だ！



▲倒すと上から野菜やらフルーツやらがたくさんふってくる

◀やっと倒した。あんがいと弱いヤツ。ノーダメージもゆめじゃないぜ

STAGE 2

ステージ2のボスは、牛魔王の息子の紅がい児。雲に乗りながら悟空に向かってどんどん弾を撃ってくる。ふつうに戦うと常にジャンプしながらでないとダメージをあたえられないため、かなりきつい戦いとなってしまう。そこできんと雲の出番なんだ。ボスの所にきた時にこれを持っていると悟空がきんと雲に乗りながら相手にダメージをあたえられるんだ。

きんと雲だ!!



◀ここに追いこんでひたすら連射。弾も壊せるからとっても楽。あと一息！

▼弾と弾のすき間に入ってよけるか、もしくは逃げずに弾を壊すようにしよう



紅がい児

▶そうだったのか。それだったらよけいいじめてやらないとな





◀きんと雲だ！これで互角の戦いができるぞ



STAGE 3

悟空とそっくりなヤツ!!

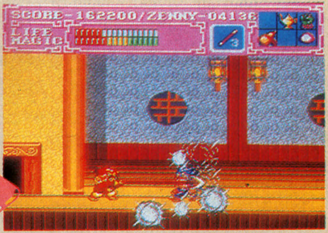
ステージ3のボスは六耳びこう。お姉さんが言ってた通り、こいつは悟空にそっくりなんだ。おまけに持っている如意棒も悟空と一緒。倒し方としては、相手の如意棒が届くか届かないかの場所でひたすらよける。近づいてきたらこちらも逃げる。このくり返しだ。魔法も使うとなかなかよろし。

▼そうですか。それではこちらも喜んでお相手をしてあげましょう



▼近づいてきたらうしろへジャンプして逃げる。もたもたしてるとなぐられるぞ



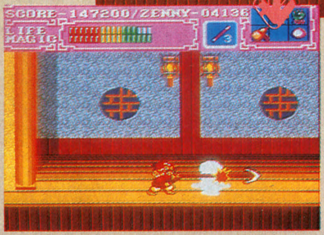


▲くらってでもいいからひたすら連射！案外と早く倒せちゃう

▼たったこれっぽっちしかもらえない。気を落とさずにステージ4へGO!!



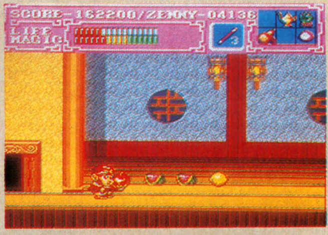
六耳びこう



▶いてて。逃げるのがおくれるとこうなる

◀近づきながら連射はちょっと危ない





おつぎはステージ4だ!!

NECTARIS
ネクタリス

MAP&DATAで各ステージを徹底研究

完全攻略ガイド

驚異の未来派ウォーシミュレーションゲームがついに登場だ!! 絶対に買ってソンはないぞっ!!

▶ハドソン PCエンジン Huカード
¥5800発売中



こんなゲームを待ち望んでいたのだ

シミュレーションゲームというと、何だかやたらと複雑なイメージを持たれがちで、特に未体験の人たちには敬遠されやすいだろう。ところが、最高のグラフィックと、簡易化された操作と、理解しやすいシステム。これさえ確立されていれば、こんなに楽しいゲームはないのだ。ネクタリスは、その全ての要素を含み、本当のシミュレーションの楽しさを、ごく自然に教えてくれる。無茶なシステム簡略化は避け、本格的な味わいを残しているのも、このゲームが最高傑作に価する所以である。

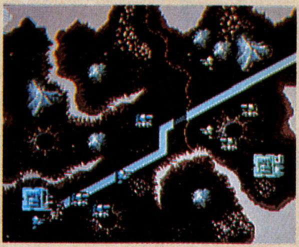




▲◀システムが簡単に理解できる、画期的なマニュアルモード。取り扱い説明書をクドクドと読む必要はない。感激っ!!

SPECIAL EFECTS ～特殊効果を完全にマスターしておこう!

このゲームも例に漏れず、戦略シミュレーションである。ゆえに、ゲームを盛り上げるためのスパイス（より高度な戦略構想）が、どうしても必要になってくる。これから紹介していく特殊効果の数々を、いかに活用するかによって、このゲームの醍醐味……いやシミュレーションの醍醐味を堪能するかどうか決まってくると言っても過言ではないだろう。それほど、必要不可欠な要素なのだ。実戦に入る前の段階で確実にマスターしておけば、おのずと思考ルーチンは見えてくるはずだ。始める前に、必ず頭のなかにインプットしておこう。



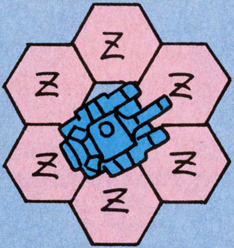
◀普通は判別しにくい地形効果も、質感の優れたグラフィックによって使いやすくなっている



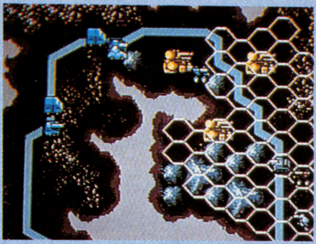
▼包囲効果を活用していく行程は、将棋のコマを進めていく様に共通する面白さがあるのだ

ZOC 地味ながらも有効な基本的特殊効果

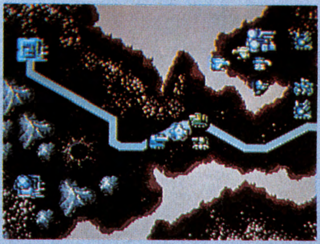
ZOC。聞き慣れない言葉だが、実はこれはZone Of Cntrolの略称である。最も基本的な特殊効果のひとつで、自分の周囲を取り囲む6コマ分の隣接ヘックス（ユニットを移動できる範囲。六角形）のことを指す。自分のフェイズ（自分の番）のとき、味方のユニットが相手のZOCに進入した場合は、必ずその位置で停止しなければならない規約があるのだ。つまり、この規約のおかげで、どんなに弱いユニットであっても、バリケートの役目として活用できるわけだ。では、どんな場合に最も効果的なのか考えてみよう。まず、絶対に手に入れたい、中立工場を占拠する場合だ。先手必勝の宝石どおり、いかに早く工場の近くに自分のユニットを置くかが、勝負のポイントだろう。もちろん、包囲効果を併用していくのは言うまでもない。そして、味方の収容所についても、当然のことながら守りを固めておくのは鉄則である。移動できない地雷などは、このZOCの効果を端的に表すものだ。



▶ユニットの周囲にある、隣接した6つのヘックスが、ZOCである。常に念頭に置いて、戦略を考えていくことが大切だ



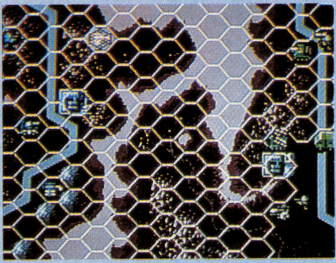
◀最初に先発隊を目的地に送り込んでおけば、敵は必ず足止めをくらう。その間に、援護隊と占拠遂行隊を近づけておこう



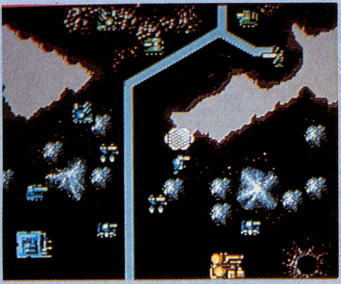
▶移動能力のないユニット（地雷のヤマアラシ等）は、ZOCの効果を活用するために、敵軍の侵略のルート上に設置しよう

地形効果 地形は移動時・戦闘時に影響する

ユニットを移動していくには、そのユニットの移動能力を把握しておかなくてはならない。その基準として、地形による移動範囲の制約がかなり重要なのだ。そして、地形の変化は、攻撃時にも大きく影響しているのである。ネクタリスの世界には、下図のような９種類の地形バリエーションがあり、それぞれに明確な特徴がつけられている。それは、常識で考えれば明確なことなので、一度目を通せば簡単に把握できるはずだ。例えば、車両のように地上を進んでいくユニットならば、ブッシュのあるダートよりも、フラットな舗装路のほうが移動に適している。また、深い谷などは、車両で移動するのは不可能だ。この特性を理解していれば、マップを一目見ただけで、ルートが見えてくるはずである。そして、戦闘に影響するのが、地形による防御率だ。相手の攻撃の障害になる山脈や、岩のある荒れ地などでは、同じ種類のユニット同志の戦闘でも、防御率のプラスα値が加算されて有利になるのだ。このような地形の影響を考慮しながら、ユニットを移動していくように。



◀空を移動する戦闘機などは、地形には影響されない。単独での侵略ルートを考えていこう



▶画面上にグレーで描かれている線が舗装路。白い部分は谷である



▶地形による防御効果は、想像以上に効果的なものである。ユニットの戦闘能力に合わせて考慮しよう

平地	バイクやトラックなどの移動力が若干落ちる。 防御率＝５％	谷	歩兵と機動歩兵のみ侵入できる。移動力はかなり低減。 防御率＝０％	橋	谷を渡るために設けられた橋だ。防御効果は道路と同じ。防御率＝０％
道路	舗装されたフラットな道路。全てのユニットが動ける。 防御率＝０％	山脈	歩兵と機動歩兵のみ侵入できる。最高の防御率である。 防御率＝40％	工場	味方の工場の上で移動完了すると、格納され補修できる。防御率＝０％
荒れ地	全ての地上ユニットの移動力が落ちる。バイク侵入不可。防御率＝30％	丘	普通の車両も侵入でき、防御率もそこそこ高い。 防御率＝20％	収容場	ゲームの最重要ポイントとなる地点だ。防御率も高い。 防御率＝35％

支援＆包囲効果 戦闘時に直接影響する、２つの特殊効果なのだ

支援効果 援軍を付けて戦闘力アップ

敵ユニットを攻撃する場合などでは、その敵の周囲に味方のユニットがいれば、支援を受けて攻撃力を高めることができる。これが、戦闘時に直接的に有効な、支援効果である。当然のことながら、味方ユニットは、多ければ多いほど強力な援護を受けられ、例え攻撃力がダウンしたユニット（数が減少したユニット）で攻撃する場合でも、十分に能力を発揮できるのだ。攻撃力・防御力が共に低い歩兵などは、単独で行動するのは非常に危険だが、既に進めておいた味方ユニットの援護を受けながら進んでいけば、さほど警戒せずしても十分に戦える。このように、ユニットの性能にプラスしよう。

個々のユニットの攻撃能力値は、ユニット内の機数によって決定されている。戦闘によって数が減少すれば、その分攻撃力も低減するわけだが、支援効果を利用すれば、プラスαの攻撃力数値が加算され、本来の能力以上の力を得られる場合も多々ある。攻撃力が落ちていないユニット同士で支援しあえば、まさにオニに鉄棒なのである！



▶防御力のあるユニットでも、支援効果で対抗！



▶攻撃力の弱いユニットは、援護を受けて戦おう

包囲効果 敵を取り囲んで最強の攻撃を！

基本的には支援効果と同様の効能ということになるが、包囲効果の場合は、もっともっと強烈な効果を生み出す。複数の味方ユニットのZOCで敵を包囲してしまうことにより、その敵ユニットの攻撃力及び防御力を、なんと半分に減少させることができてしまうのだ。ZOCで包囲するだけで有効なので、戦闘の当時者ユニット以外の味方ユニットは、敵ユニットに必ずしも隣接していなくてもよい。だが、隣接していればいるで、支援効果の数値も加算されるので、より強力な攻撃ができることを忘れないでほしい。これまでの結論として、特殊効果は併用することに絶大な意味があるということだ。

敵ユニットを包囲するには、味方ユニットで前後から挟み撃ちを仕掛けるのが効果的だ。これなら少ない数で済むし、移動も短時間でスピーディにこなせる。１ターンのうちに、いかにフォーメーションを組めるかが、短時間で敵を全滅させるかのポイントなのだ。時間制限はないのだから、じっくりと考えて展開していこう！



◀攻撃力のある戦車などで包囲効果を実施しよう

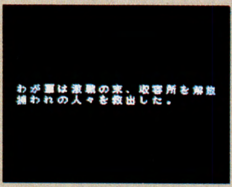


◀こうなれば無敵も同然。どんな敵も怖くないぞ！

MAP&DATA

冷静な状況判断と、的確な指示が攻略の最大の焦点。地形マップとユニットデータを参考に!!

勝つためにはデータが命!!



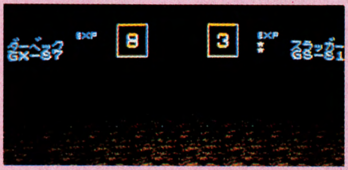
ネクタリスのステージ数は、全部で16種類あるのだ。今回は、前半1～3ステージを除き、ステージ4～10までの7シーンを研究していくとしよう。

まず、最初に触れていきたいのはパスワードについてだ。このゲームのパスワードは実に単純明解で、ステージのネーミング自体が、そのままパスワードになっている。新たなステージに出くわしたら、必ずその6文字を控えておくことを忘れずに。次にマップについて。マップは、当然のことながら、後半に行くに従って、広く複雑になっている。画面上には1画面分しか映し出されないので、予め位置関係を把握しておく（簡単な図をメモしておく）ほうが、よりスムーズに展開できるはずだ。敵ユニット数も把握しておこう。

ここまでのパスワード

STAGE 1	REVOLT
STAGE 2	ICARUS
STAGE 3	CYRANO

経験値を有効にしよう!



◀EXPは、画面上方に星で表示される

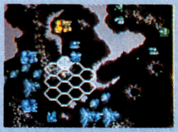
EXP。Experienceの略である。要するに、これは経験値だ。同一ユニットで戦闘を繰り返し行うと、経験が増えて戦闘能力か増幅していくのだ。つまり、EXPの高い部隊は、多少機数が少なくても、十分な戦闘能力を持っているということになる。もともと攻撃力の高い部隊は、鍛え上げれば最高だぞ。



STAGE 4 RAMSEY クセモノのジャビィに注意しよう

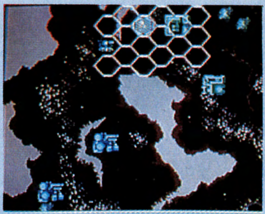


▶まずムンクスでF2を占拠する。パイソンを出動!



▶ダーベックは、援軍をつけながら移動していくのだ

このステージは、中立工場が味方に有利な位置にあり、占拠さえすれば、ほとんど苦労せずして勝利を手中に収めることができるだろう。まず、ムンクスでF2を占拠し、中のパイソンを出動させる。F3へは、ダーベックを向かわせるのだが、単独行動させずに必ず援軍を付けよう。敵のジャビィが執拗に攻撃してくるはずなので、F3を占拠するまでは、何が何でも耐え抜いて、F3にあるシーカーで戦おう。



◀地形の関係上、ムンクスで収容所へ向かうのがいい

ユニオン軍	ガイチ軍	
ムンクス──1	ムンクス──1	パイソン──1
ダーベック──2	ターベック──1	**工場2**
パイソン──1	パイソン──2	シーカー──1
ナスホルン──1	スラッガー──1	**工場3**
グリズリー──1	ジャビィ──1	パイソン──1
アルマジロ──1	**工場1**	**工場4**
シーカー──1	ナスホルン──1	グリズリー──1

UNIT DATA データを完ぺきに頭に入れておくことだ

ユニットの戦闘能力は、データの数値を見れば一目瞭然である。移動能力や戦闘能力の特性を予め覚えておけば、あとは数字だけで戦術が考えられるはず。常に注目して、ゲームを進めよう!

輸送部隊

ミュール NC-1



移動力 6	防御力 10
対地攻撃力 (射程距離) 10	対空攻撃力 10 (射程距離) (1)

ペリカン C-61



移動力 9	防御力 10
対地攻撃力 (射程距離) 0	対空攻撃力 (射程距離) 0

対空車輛

シーカー AAG-61



移動力 6	防御力 30
対地攻撃力 30 (射程距離) (1)	対空攻撃力 30 (射程距離) (1)

ホークアイ MM-107



移動力 5	防御力 30
対地攻撃力 (射程距離) 0	対空攻撃力 85 (射程距離) (5)

野砲

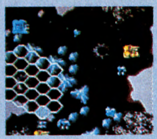
モノケノス SS-80



移動力 0	防御力 20
対地攻撃力 (射程距離) 90	対空攻撃力 (射程距離) 0



STAGE 5 NEWTON 味方の工場を2つ確実に占拠する



▶ムンクスはパイソンの援護を受けながらF2へ



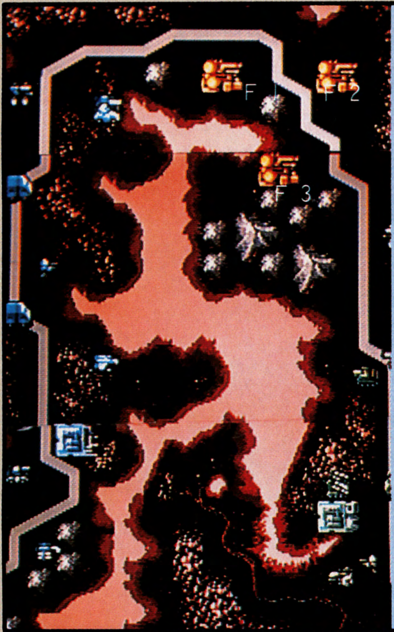
▶F1には、対空に威力を発揮するホークアイがある。

工場の全てが中立とあって、いかにして占拠するかが問題にでぐ。だが、F3とF4に関しては、どうあがいてみても占拠は不可能に近い。まず、F1を確実に占拠して、中のホークアイを早目にフィールドに出す。もちろん、敵のハンター対策のためだ。ムンクスとパイソンは、行動を共にしながらF2を占拠しに行く。そして、地形が複雑なのも、このステージの特徴だ。丘の地形効果は、ぜひ利用しよう。



◀F2の周辺は、格好の前衛基地になる。固めよう

ユニオン軍	ラビット——1	シーカー——1
ムンクス——2	レネット——1	**工場3**
パイソン——1	ターベック——1	ハンター——1
ラビット——2	**工場1**	スラッガー——1
グリズリー——1	レネット——1	リンクス——1
ガイチ軍	ホークアイ——1	**工場4**
ムンクス——2	**工場2**	モンスター——1
パイソン——1	アルマジロ——1	



STAGE 6 SENECA 輸送手段を有効に利用していこう

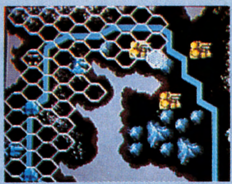


▶ミュールでムンクスをスピーディに移動するのだ



▶ファルコとジャビィの機動力でバンバン攻撃だっ!!

初登場の輸送車ミュール。ここでは、ムンクスを中立工場まで運んでいくために利用する。だが、攻撃力と防御力がかなり低いのがネックとなる。このため、必要以上に援護がいるので、最も効率のいいユニットの進め方を考えなければならない。また敵の戦闘機ユニット対策として、F1のシーカーを早目にフィールドに出しておこう。工場を占拠できれば、勝ったも同然だ。

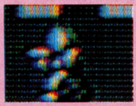


◀ラビットの機動力は有効に利用する。先発隊として、ZOCを張っておこう!

ユニオン軍	**ガイチ軍**	ジャビィ——1
ムンクス——2	ムンクス——1	グリズリー——1
パイソン——1	ターベック——1	シーカー——1
ラビット——1	ミュール——1	**工場2**
ミュール——2	ラビット——1	リンクス——1
アルマジロ——1	ホークアイ——1	**工場3**
ナスホルン——1	モンスター——1	エストール——1
ジャビィ——1	ハンター——1	シーカー——1
ファルコ——1	**工場1**	ギガント——1

歩兵

ムンクス GX-77



移動力	3	防御力	4
対地攻撃力(射程距離)	10 (1)	対空攻撃力(射程距離)	10 (1)

ドレイパー CBX-1



移動力	9	防御力	8
対地攻撃力(射程距離)	10 (1)	対空攻撃力(射程距離)	10 (1)

戦闘攻撃機

ファルコ FX-1



移動力	12	防御力	30
対地攻撃力(射程距離)	0	対空攻撃力(射程距離)	90 (1)

ダーベック GX-78



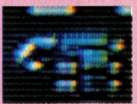
移動力	2	防御力	10
対地攻撃力(射程距離)	40 (1)	対空攻撃力(射程距離)	10 (1)

シャビイ AX-37



移動力	10	防御力	30
対地攻撃力(射程距離)	70 (1)	対空攻撃力(射程距離)	20 (1)

ハンター FF-80



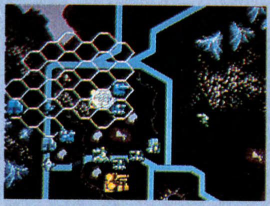
移動力	11	防御力	50
対地攻撃力(射程距離)	70 (1)	対空攻撃力(射程距離)	70 (1)



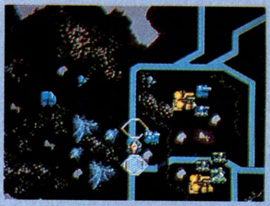
STAGE 7 SABINE

強力ユニットが眠る中立工場をおとせ！

中央に位置する２つの中立工場。ここには、エストールやジャビィのように、効果的なユニットが眠っている。これをいかに占拠するかが、最大のポイントなのだ。そして、Ｆ１にあるヤマアラシ。これは、ミュールに搭載して運搬し、中央工場付近のＴ字路に設置するのが効果的だ。まず、ムンクス・パイソン・ナスホルンを先発隊でＦ２へ向かわせ、無理のない状況ならば、後発のムンクスとグリズリーでＦ３Ｂ向かう。敵もＦ３を狙ってくるので、その防衛戦に打ち勝てるか判断を下そう。

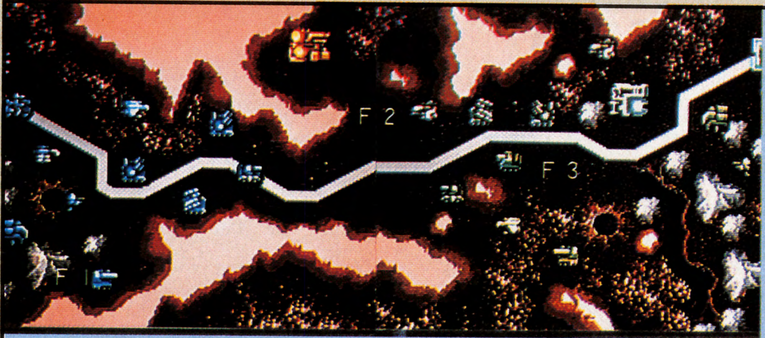


▲Ｆ２は、どうしても手中に収めなければいけないのだ



▲ヤマアラシのセッティング次第で、敵を足止めできるぞ！

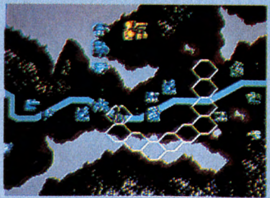
ユニオン軍	アルマジロ——1	パイソン——1
ムンクス——2	**工場1**	スラッガー——1
ミュール——2	ヤマアラシ——2	シーカー——1
パイソン——1	ギガント——1	**工場4**
ナスホルン——1	**工場2**	ミュール——2
グリズリー——1	ジャビィ——1	ムンクス——1
ガイチ軍	パイソン——1	ヤマアラシ——1
ターベック——1	エストール——1	ラビット——1
パイソン——2	リンクス——1	ホークアイ——1
エストール——1	**工場3**	



STAGE 8 ARATUS

ドレイパーはオトリに使ってしまおう

ここは中立工場が１つしかない。しかも、この中には超強力なユニットが待機しているのだ。これを占拠するには、敵が、ドレイパーを重点的に狙ってくることを利用して、ドレイパーをオトリにしてハンターを撹乱するのだ。そのスキに、ユニットを全体的に進め、先にＦ２の周辺にＺＯＣを張っておく。あとはペリカンにムンクスを載せ、ファルコとジャビィの援護を付けながらＦ２を占拠する。味方の収容所にはパイソンのバリケードで固めておくことを忘れずにね!!



▲ハンターは、おそらくドレイパーを狙ってくるはずだ。

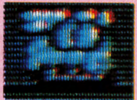


▲工場さえ占拠すれば、あとは時間の問題だ。気分よく攻めよう

ユニオン軍	ガイチ軍	工場1	工場2	工場3
ムンクス——1	ムンクス——1	ファルコ——1	グリズリー——1	ペリカン——1
パイソン——1	パイソン——1	モノケロス——1	ラビット——1	パイソン——1
シーカー——2	ナスホルン——1	パイソン——1	ジャビィ——1	ミュール——1
ジャビィ——1	ホークアイ——1	ヤマアラシ——1	モンスター——1	シーカー——1
ペリカン——1	ファルコ——1	ムンクス——1	アルマジロ——1	モノケロス——1
ドレイパー——1	ドレイパー——1	ペリカン——1	ホークアイ——1	ジャビィ——1
ナスホルン——1	モンスター——1	グリズリー——1	スラッガー——1	ヤマアラシ——1
ホークアイ——1	シーカー——1	ミュール——1	ペリカン——1	ムンクス——1
ファルコ——1	ハンター——2	ジャビィ——1		
	ペリカン——1			

戦車

グリズリー T-79



移動力	4	防御力	50
対地攻撃力（射程距離）	70（1）	対空攻撃力（射程距離）	0

スラッガー GS-81



移動力	7	防御力	50
対地攻撃力（射程距離）	50（1）	対空攻撃力（射程距離）	0

パイソン S-61



移動力	6	防御力	40
対地攻撃力（射程距離）	50（1）	対空攻撃力（射程距離）	0

アルマジロ PT-6



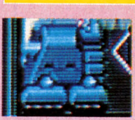
移動力	4	防御力	60
対地攻撃力（射程距離）	60（1）	対空攻撃力（射程距離）	0

モンスター GT-86

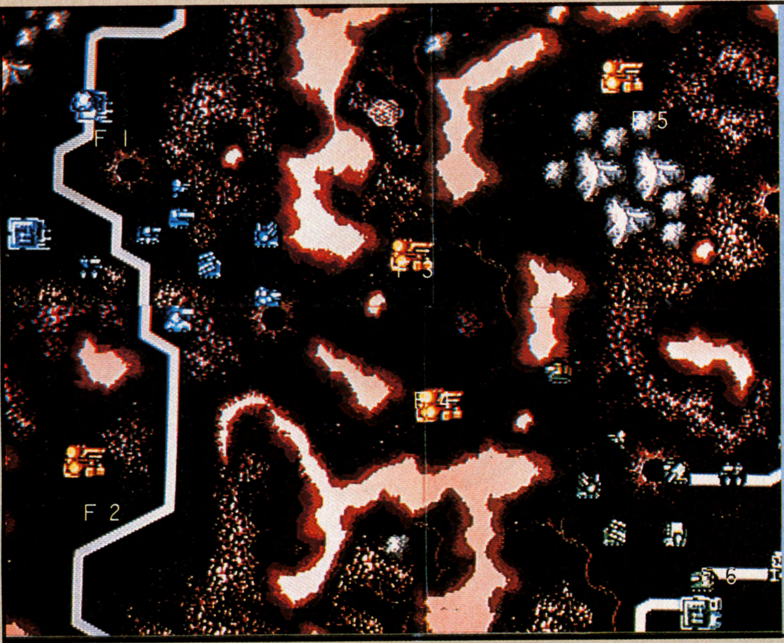


移動力	5	防御力	50
対地攻撃力（射程距離）	60（1）	対空攻撃力（射程距離）	0

ギガント HMB-2



移動力	2	防御力	80
対地攻撃力（射程距離）	90（1）	対空攻撃力（射程距離）	40（1）

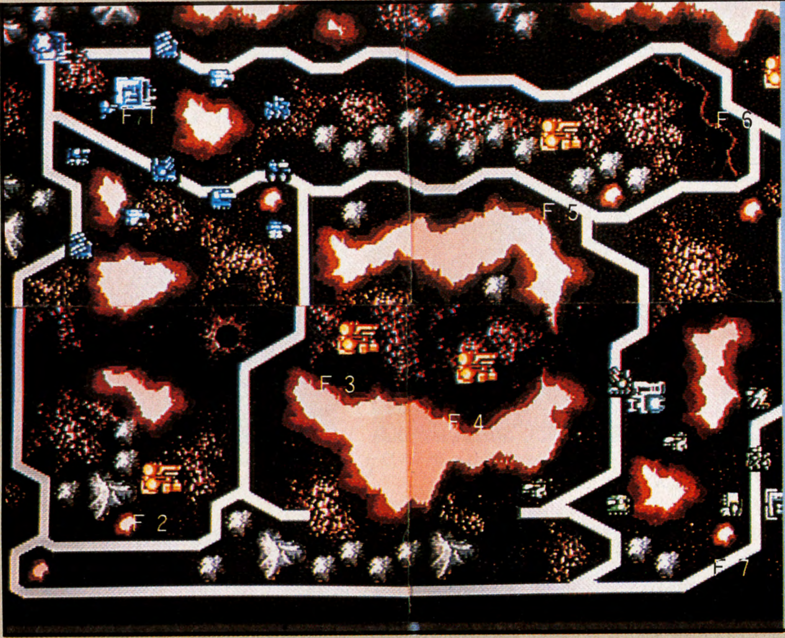


STAGE 9　GALOIS

中立工場は2つ確実に占拠しておこう

ここでの占拠可能な中立工場は、おそらくＦ２とＦ３ということになるだろう。Ｆ３付近は、完全に修羅場と化すので、早目に占拠して、回復工場として準備を整えておきたい。

ユニオン軍	エストール—1	パイソン—2	モンスター1
ムンクス—1	シーカー——1	レネット—1	ナスホルン—1
パイソン—1	ホークアイ—1	ミュール—1	ラビット—1
ラビット—1	ハンター——1	ヤマアラシ—1	ホークアイ—1
アルマジロ—1	**工場1**	ペリカン—1	ミュール—1
グリズリー——1	ミュール—1	**工場4**	カマアラシ—1
ナスホルン—1	ダーベック—1	ファルコ—1	**工場6**
シーカー—1	ファルコ—1	ジャビィ—1	リンクス—1
ホークアイ—1	ジャビィ—1	アルマジロ—1	ミュール—1
ガイチ軍	アルマジロ—1	ラビット—1	モノケロス—1
ムンクス—1	**工場2**	サンクス—1	エストール—1
ドレイパー——1	ハンター——1	ホークアイ—1	スラッガー—1
ラビット—1	ペリカン—1	ペリカン—1	ファルコ—1
レネット—1	ムンクス—1	モノケロス—1	
スラッガー—1	**工場3**	**工場5**	
モンスター—1	ファルコ—1	スラッガー——1	



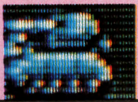
STAGE 10　DARWIN

進撃ルートをグローバルに見ていこう

Ｆ２・Ｆ３・Ｆ５が、占拠可能なギリギリの範囲だ。現存のユニットを駆使して、Ｆ２とＦ３を同時進行で占拠し、内部のユニットの援軍を受けながら、Ｆ５へ占拠に向かうのだ。

ユニオン軍	エストール—1	ナスホルン—1	カマアラシ—1
ムンクス—1	ハンター—2	エストールー1	ジャビィ—1
ドレイバー—1	**工場1**	ペリカン—1	ペリカン—1
パイソン—1	ファルコ—1	ヤマアラシ—1	エストール—1
ラビット—1	ジャビィ—1	ラビット—1	**工場6**
ナスホルン—1	グリズリー—1	ホークアイ—1	ハンター—1
シーカー—1	ドレイパー—1	**工場4**	ホークアイ—1
ホークアイ—2	ミュール—1	ジャビィ—1	ペリカン—1
ジャビィ—1	**工場2**	ナスホルン—1	ムンクス—1
ファルコ—2	エストール—1	ラビット—1	**工場7**
ガイチ軍	ペリカン—1	リンクス—1	ハンター—1
ムンクス—1	モノケロス—1	モノケロス—1	ホークアイ—1
ドレイパー—1	ミュール—1	ホークアイ—1	ドレイパー—1
レネット—1	ターベック—1	ペリカン—1	ミュール—1
スラッガー—1	**工場3**	ムンクス—1	
シーカー—1	ハンター—1	**工場5**	

ネット TT-1



移動力	5	防御力	30
対地攻撃力（射程距離）	45 (1)	対空攻撃力（射程距離）	0

軽量武装車輌　ラビット MB-5



移動力	8	防御力	20
対地攻撃力（射程距離）	70 (1)	対空攻撃力（射程距離）	10 (1)

自走砲　ナスホルン SG-4



移動力	2	防御力	30
対地攻撃力（射程距離）	45 (5)	対空攻撃力（射程距離）	0

地雷　ヤマアラシ M-77



移動力	0	防御力	80
対地攻撃力（射程距離）	0	対空攻撃力（射程距離）	0

リンクス MB-4



移動力	6	防御力	20
対地攻撃力（射程距離）	40 (2)	対空攻撃力（射程距離）	10 (1)

エストール MR-22



移動力	4	防御力	30
対地攻撃力（射程距離）	60 (4)	対空攻撃力（射程距離）	0

ダンジョン エクスプローラー

Dungeon Explorer



今度ハドソンから発売されるゲームは、ダンジョンRPG。とは言ってもウイザードリィとは違い、実際にマイキャラを動かして進んでいくんだ。ガントレットによく似てるんだ。

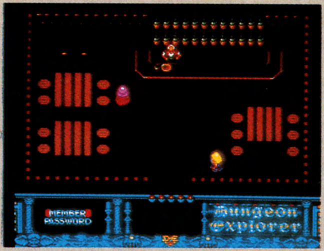
▶ハドソン PCエンジン Huカード ¥5800 3月4日発売予定

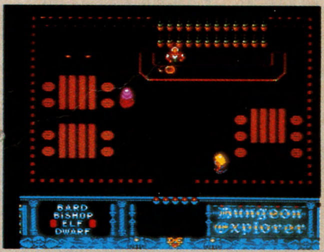
最初はアルデ城からスタート まずはキャラクターを選ぼうね

まずはマイキャラの職業を選ばなくてはいけない。最大5人まで同時プレイ可能たけど、同時に同じキャラを選ぶことはできない。1度始めたキャラは途中で変更はできないよ。


▲これがコーネリア王国の全体図。ここがここから舞台となるんだ。


▲最初に何人でゲームを始めるかを決定。ランボタニを使うんだ。


▲キャラを選択するか、もしくはパスワード入力しよう


▲キャラクター（職業）は全部で10種類。だけどここでは8種類しか選べないよ

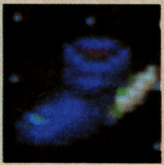
アイテムをしっかり覚えよう

キャラクターを選びおわったらさっそく冒険に出発するわけなんだけど、その前にアイテムの種類を覚えておこう。少なくとも覚えておいて損はないはず。アイテムは、敵を倒して出現させるか、置いてあるのを手にいれるんだ。その他に、王様にもらっちゃうという手もあるけど。アイテムは、クリスタル以外は何発か弾を当てると壊れてしまうので、その点は注意しよう。


▲ホワイトポーション。取ると白魔法を使える回数が1回増える


▲ブラックポーション。取ると黒魔法を使える回数が1回増える


▲活力の飲物。これを取るとキャラのHPが最大値まで増える

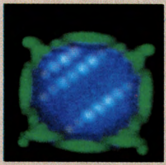

▲機敏性の靴。これを取るとAGの値が少し増えるんだ

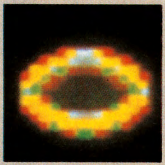

▲攻撃の刃。けこれを取るとSTの値が少し増える。けっこう大事

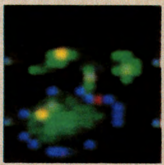

▲知の冠。これを取るとINの値が少し増える。魔法の力が強くなるよ

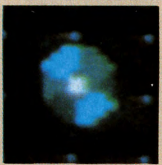

▲透明の指輪。自分が点滅しだし、その間敵に見えないんだ


▲聖なる水。一定時間敵がキャラから逃げ出していくようになる


▲反射の鏡。キャラの弾が、壁を反射するようになるんだ

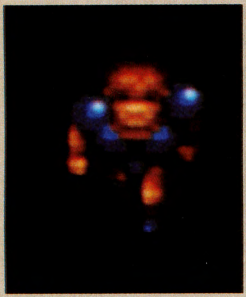

▲治癒の指輪。これを取ると、HPが最大値に関係なく10増えるよ


▲命の種。これを取るとキャラがリバイスできる回数が一回増えるんだ


▲クリスタル。これを取るとキャラがレベルアップするんだ

全部で10種類もいるキャラクター達

FIGHTER



AG. 8
AT. 10
ST. 9
IN. 7

▲武器→ソード
白魔法→マジックシールド
黒魔法→マジックソード
バランスがとれてて使いやすいキャラ

THIEF



AG. 10
AT. 6
ST. 6
IN. 8

▲武器→ダガー
白魔法→マジックキュアリング
黒魔法→ウォーサイレン
足は速いが魔法がほとんど意味なし

WARLOCK



AG. 7
AT. 7
ST. 8
IN. 8

▲武器→ツイングローラー
白魔法→マジックバインディング
黒魔法→サンダーボルト
魔法をうまく使えばけっこういいかも

WITCH



AG. 7
AT. 7
ST. 6
IN. 7

▲武器→チャームドスター
白魔法→マジックキュアリング
黒魔法→サンダーボルト
ほとんどが必要なし。選ばない方がいいよ

BARD



AG. 8
AT. 5
ST. 6
IN. 8

▲武器→ダート
白魔法→リターン
黒魔法→リクエスト
転職させるまでがとってもつらい

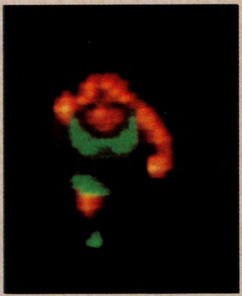
BISHOP



AG. 6
AT. 6
ST. 7
IN. 9

▲武器→ホーリーライト
白魔法→マジックヒーリング
黒魔法→モータルブレス
足が速くなれば結構強いキャラ

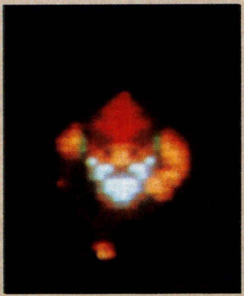
ELF



AG. 9
AT. 8
ST. 5
IN. 6

▲武器→フェアリーボールド
白魔法→マジックヒーリング
黒魔法→ウォーサイレン
ヒーリングを使えるため、進行はかなり楽

DWARF



AG. 6
AT. 8
ST. 10
IN. 5

▲武器→バトルアクス
白魔法→マジックバインディング
黒魔法→ウォーサイレン
足はおそいが、とてもうたれ強い

途中で仲間に入ってくれる2人

PRINCESS

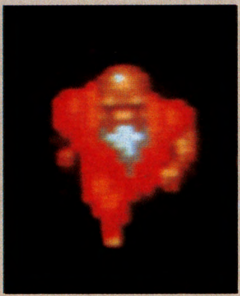


AG. ??
AT. ??
ST. ??
IN. ??



▲白魔法→マジックヒーリング
黒魔法→マジックソード
足は速いし攻撃力は高いし。いうことなし

HARMET



AG. ??
AT. ??
ST. ??
IN. ??



▲白魔法→？
黒魔法→？
足さえ速ければねえ……

彼女は最初は選べない。バラン城の地下のある場所で捕まえられていて、助けてあげるとかわりにパスワードを教えてくれるんだ。彼女のステータスはどれも高いし、使える魔法もヒーリングとマジックソード。10種類のキャラクターの中で、1番使いやすいキャラといえるかもしれない。

このキャラクターは、まずバードでプレイをする必要がある。そしてHPが50以上になったらハーミットの館に行くだけでOK。ただし、ひとりでいかないとダメ。この点に注意するように。このキャラクターは確かに強いんだけど、とにかく足がおそい。それ以外はほとんど最強なんだけどね。

シナリオレベル1レイスのどうくつへGO!

LEVEL.1

レイスの洞くつ

アルデ城の南から



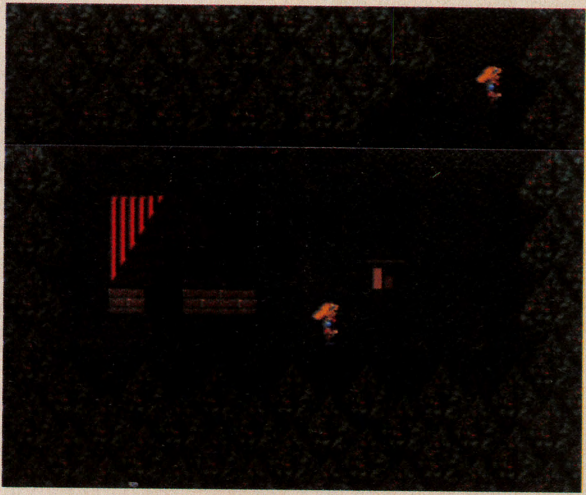
◀王様に頼み事をされてしまった。とりあえず従っておいたほうがよさそう



◀このように教えてくれる人も



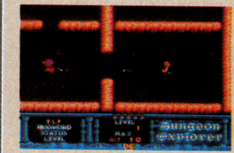
◀ふざけたヤツだな。まったく



キャラクターを選びおわったら、まずはアルデ城の王様の所にいってみよう。すると当初の君の目的を指示してくれるので、素直に言うことを聞いてあげよう。とりあえず君は、レイスの洞くつへいけといわれるはず。レイスの洞くつは、アルデ城の南にあるダンジョンのことなんだ。ここにいくと王様の部下のチャンダーとかいうヤツがいて、このダンジョンの奥にいるボスのキャラ、スタールを倒してくれといってくる。まずはこいつを倒してクリスタルを手にいれよう。

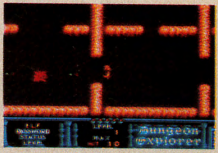
FLOOR 3

ここは、まず左までいき、上へいき、右奥に斧を取りにいくような感じでやろう。間をしきっている岩を１つだけ壊し、すき間から敵を狙おう。



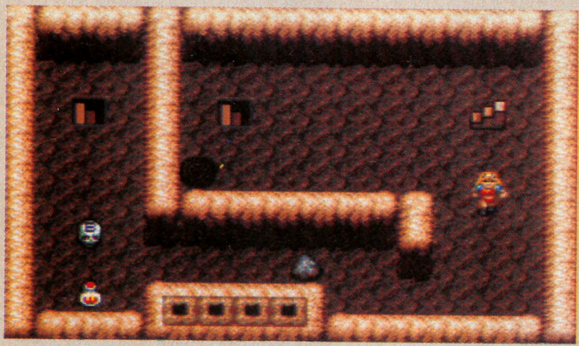
▲まずは左へ。じゃまな岩は撃てば壊せるよ

▼接近しながらジェネレーを早目に壊そう



FLOOR 1

ここにはチャンダーにジェネレーター、あとホワイトポーションとブラックポーションが１つずつ置いてある。しかしこれを取りにいくにはチャンダーがじゃま。チャンダーはスタールを倒してからでないといなくならないんだ。しょうがないヤツだなあ。



別にあせって次のフロアーにいかなくとも、その前にここで敵を倒し、アイテムを稼ぐという手もある。ただしやりすぎてデスに殺されないようにね。

FLOOR 2

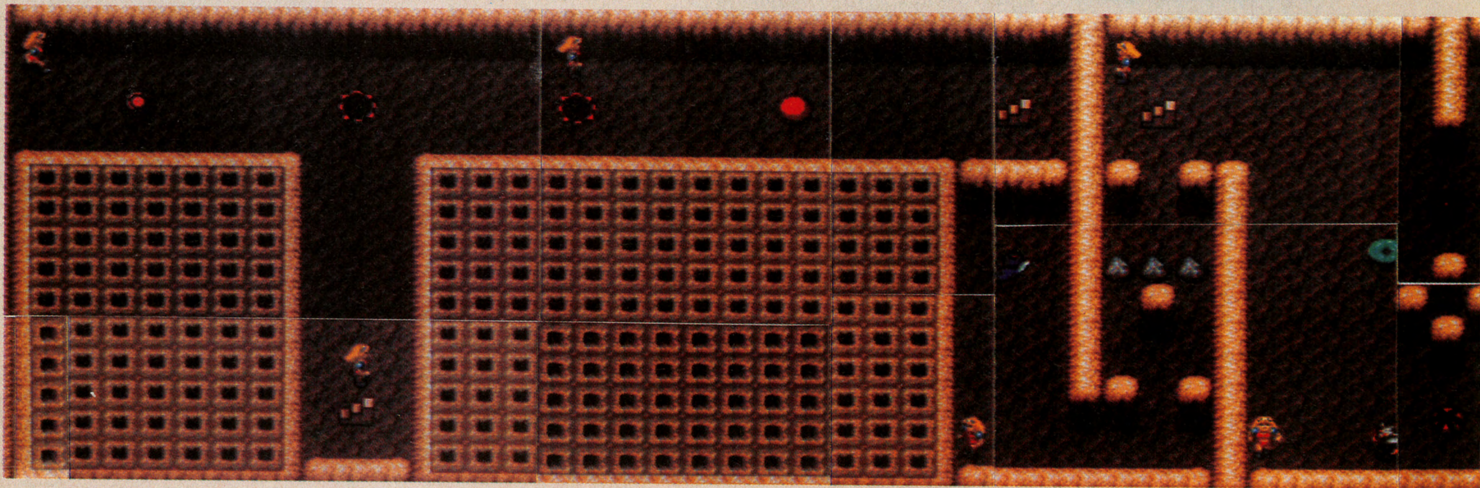
ここのフロアーから、ようやく本格敵な戦闘がはじまる。出てくる敵は２種類しかいないけど、だからといってうかうかしてられない。とっととジェネレーターを壊してしまおう。どこでもそうなんだけど、このジェネレーターを破壊しない限りザコキャラが出現するので、とりあえずこれを壊すのが先決。



◀この下側はとりあえずいくことができない



◀右上の靴を取ってから次のフロアーへ



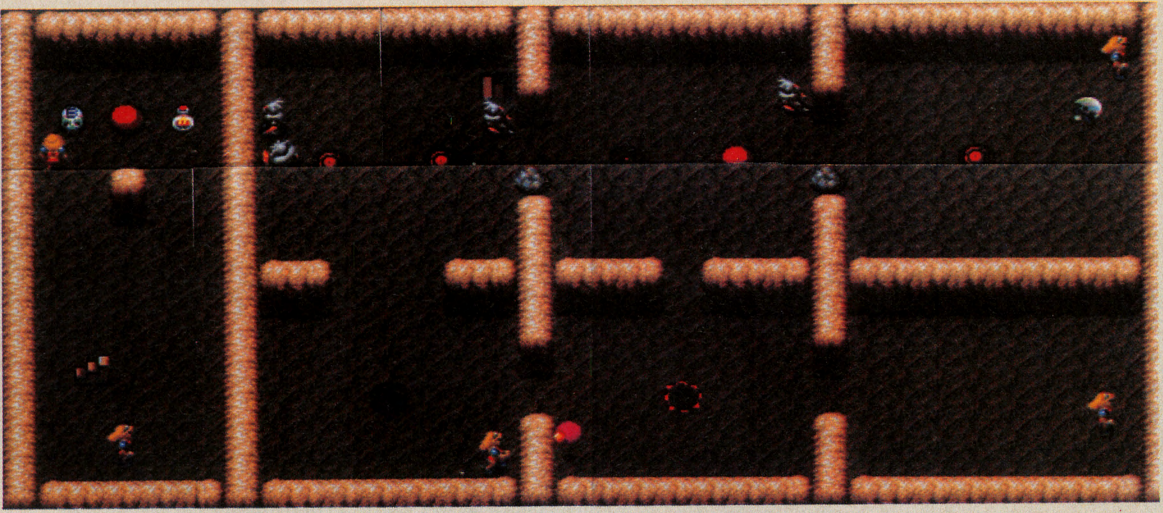
くれぐれもまちがってアイテムを壊さないようにしようね。



▲このように岩を1つだけ壊して敵を狙おう

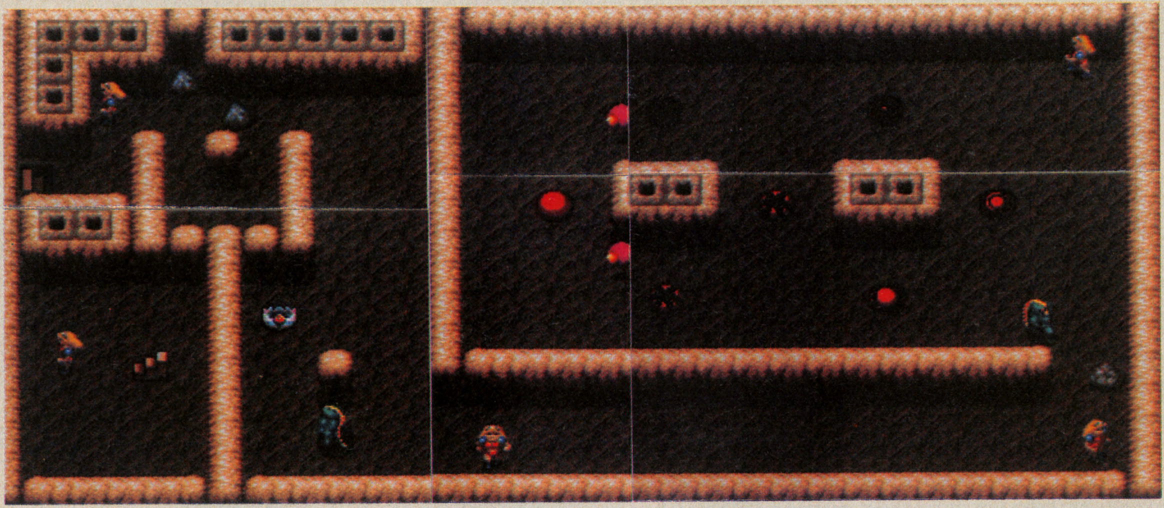


▲斧があった。これでATアップだ!



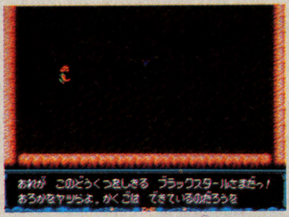
FLOOR 4

この階も大して難しくないので、さっさとクリアするか、もしくは敵をしつこく倒してアイテムを稼ごう。下の方にまわって左へ行くと冠があるから敵に気をつけて取ろう。次のフロアーへの階段までの道は岩でふさがれている。ちょっと頭を使って動かせばすぐ通れるし、もし失敗してもスクロールで元に戻るから。



FLOOR 5 ブラックスタールの登場だぞ!







▶これは取った時の色のステータスが上がるんだ

◀こんなこというひまあったらさっさとこい!

こいつがレイスの洞くつのボス。画面中を動きまわりながら、ななめに弾を撃ってくる。できるだけ真正面から撃つようにしよう。

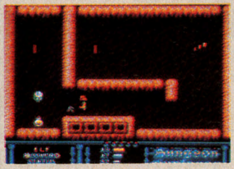


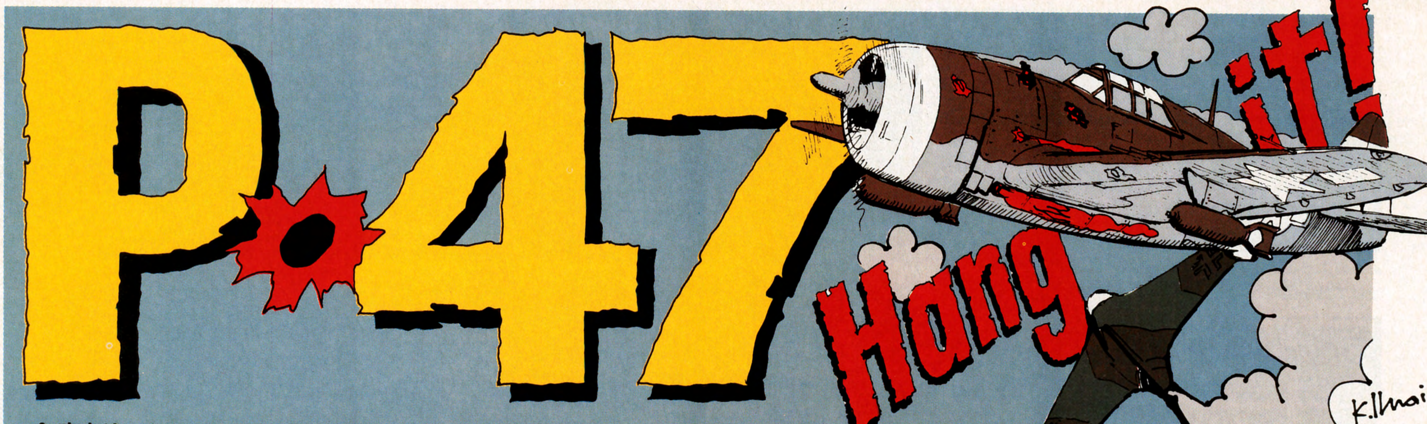


▶真正面で狙えば撃たれずにすむ

◀こいつはななめにしか動けないんだ

FLOOR 6 ここからミーバの村へ!!





今度新しくPC−ENGINEに参入することになったソフトメーカー“エイコム”から、あのアーケードで有名だった“P−47”が発売されることになった。難易度はオリジナル以上だし、グラフィックもとってもきれい。これはやるしかない!!

▶エイコム PCエンジン HuCARD ¥5200 3月発売予定

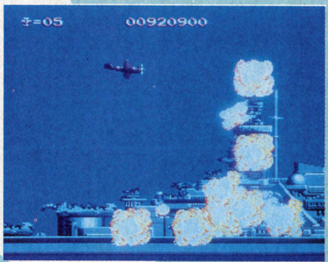
STAGE1からSTAGE6までをできる限り攻略!!

時は1944年、第2次世界対戦の真っただ中!ヨーロッパ西部戦線を舞台に、アメリカ空軍が誇る戦闘機、リパブリックP47Dサンダーボルトが、ドイツ軍を相手に陸、海、空に壮絶な戦闘を展開する。

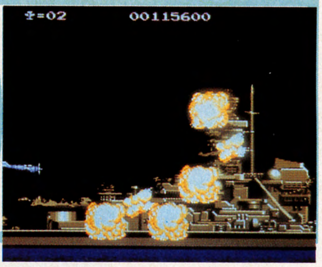
操作方法は、十字ボタンで8方向に自機を操作、IIボタンで機銃を発射、Iボタンで特殊兵器の発射になっている。セレクトボタンは使わないんだ。



▲とってもきれいなタイトル画面。エイコムの名前もでっかくのっている



▲4面の巨大戦艦を破壊した。これでようやくゲームの前半がおわった所



▲このゲームの最終目的は、この巨大戦艦を破壊すること。と、口でいうのは簡単

パワーアップアイテムを有効に使って敵を倒そう!!

MISSILE


◀自機から右方向に向かって高速ミサイルが発射される。4段階までパワーアップする

BOMB


◀自機から下に向けてミサイルを発射できる。十字ボタンとの併用により、ある程度向きを調節可能

EXPLOSION


◀右方向にまっすぐ発射され、しばらくすると8方向に爆発する。爆発する前に当てると大ダメージ

TURRET


◀十字キーを押した方向に発射される。十字ボタンを押していない状態だと、右ななめ下に発射

SPEED-UP


◀これを取ると自機がスピードアップする。3つ取った位で取るのをやめた方が無難

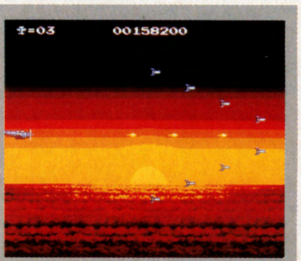
1−UP


◀これを取れば自機の持ち数が1機加算される。出現場所は決まっているので取りやすい

CONTINUE


◀R−6にだけ出現。1回分だけコンティニュー回数が増える▼通常は3回までしかコンティニューできないんだ





▲ミサイルの最強状態。かなり多用することになる

ゲームを進めていると時々ヘリコプターが飛んできて、破壊するとパワーアップアイテムを出す。これを使っていかないととても先に進むことはできない。

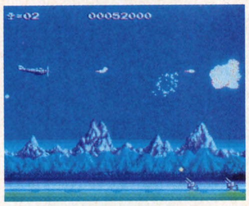
パワーアップアイテムは全部で4種類。武器によっては使いづらい場所もあるので気をつけよう。

STAGE-1

ヨーロッパ平原

ステージ1の舞台は、第2次大戦下のドイツ軍占領下にあるヨーロッパ平原。まずはヘリコプターをどんどん壊し、パワーアップアイテムを手に入れよう。特にスピードアップが重要。早目にスピードを上げておかないと、最後のボスキャラがけっこうきつくなってしまう。後半では1UPも出るので必ず取るようにしよう。

敵を倒しまくるんだ!!



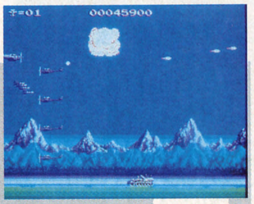
◀敵の出現位置を覚え、出てくる前に倒してしまおう



◀下にある砲台は、真上から接近してミサイルを当てて壊そう

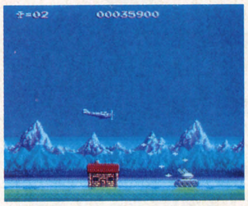


◀タレットを使ってこの位置から撃て！止まってるだけでいいしね

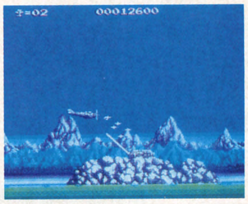


◀このたての列の敵を全部倒すのが難しい。特殊兵器を使おう

TURRETがベスト



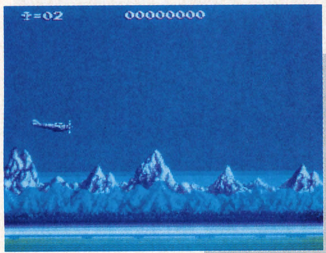
◀後半でタレットを取ったら、そのままどんどん進んでいこう



◀この砲台を壊せば二万点。砲身に当たり判定はないよ

まずはスタート

▼まずはここから。まずはミサイルを取るんだよ



BOSS攻略　中型爆撃機ユンカースJu88

ステージ1のボスは中型爆撃機。しかし、中型とはいってもそんじょそこらの大きさではない。

このゲームのボスキャラは、本当に固い。手を抜いてやってるとすぐ逃げられるから気をつけよう。このボスには安全地帯があるので、うまくいけば動き出す前に倒すことができる。それまでにも、タレットで攻撃しておこう。



▲こいつの動きが止まるまで、弾に気をつけながらひたすら連射



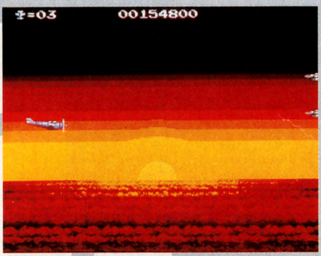
▲ここの場所が安全地帯。動き出す前にやっつけてしまおう

STAGE-2

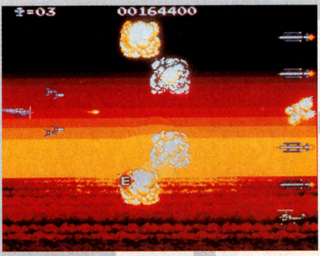
夕日の雲の上

ステージ2の舞台は、夕日に映える雲の上。なんとここでは背景が4重スクロールするんだ。これは見物だぞ。まずは最初に出てくるミサイルを取り、次にタレットが出てくるまでずっとそのままでいこう。

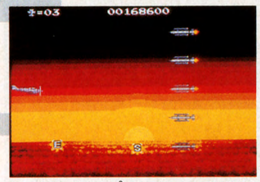
きれいな夕やけに見とれているとキケン



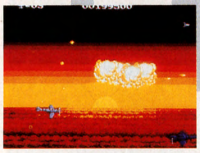
◀きれいな夕やけ。だけど見とれているひまはない



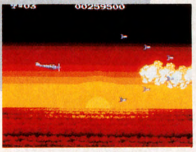
◀ここの位置でミサイルを撃っていれば大丈夫



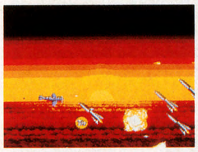
▲エクスプロージョンは取らない方がいいよ



◀この青いヤツがかなり固い。早く倒さないといきなり弾を3発撃ってくる。注意

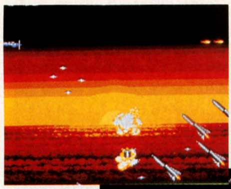


◀ミサイルをうまく使い、5機全てやっつけてしまおう。かなり点数ももらえるし



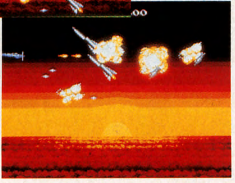
◀この1UPを取りにいくのがつらい。取ったあとは、光っている間に上空へ逃げよう

ミサイルに注意



◀ここでだまってタレットを撃つ

▼この通り大丈夫。ここは安地！



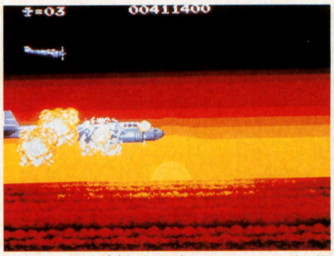
安全地帯

BOSS攻略　大型爆撃機

ステージ2のボスは大型爆撃機。かなりの大きさだ。こいつはしょっちゅう自分のいる位置を変えるため、安全地帯が無い。常に上にまわりこみ弾をよけながら、タレットを撃ちこむのがベスト。けっこうキツイぞ！



▲ボムを取ってしまうと、次のステージがつらくなっちゃうんだ



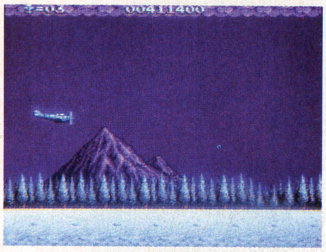
▲やった〜倒した。次はステージ3だぞ。LET'S GO!!

STAGE-3

雪原地

ステージ3の舞台は、フランスのベルギー国境アルデンヌの雪原地。敵の攻撃もだんだん激しくなってくるぞ。この面はミサイルでもタレットでもクリアは可能。自分に合った装備でプレイしよう。気をつける敵は、ステージ2で出てきたヤツ。画面上部からいきなり現われ、左へ逃げていくヤツだ。

だんだんムズくなってきたぞっ!!



▲いかにも雪原という面。最初の内はタレットで進んでいこう



▶こいつもさっさと倒さないと弾を3発出してくる



▶ここは、ミサイルだと楽なんだけど、タレットだとちょっとね…

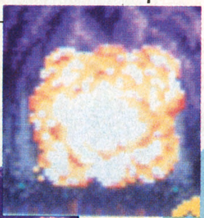


▶出てきたらすぐに撃ちにいけ。早目に壊しておかないとあとで困るよ



▶またまた出ました二万点。必ず壊していこう

1UPだ!

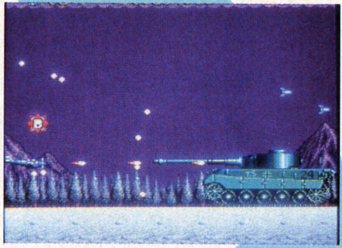




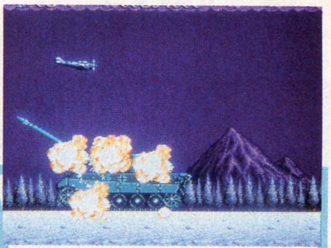
◀1UPがあんな所に…。取ったらすぐ上に逃げないと地面にぶつかっちゃう

BOSS攻略 超重戦車

ステージ3のボスは、超重戦車〝E-101〟。長い砲身からななめと前に速射し、更に本体から弾を出してくる。しばらく上からボムを落としまくり、上から出てきたミサイルを取ったら真正面の安全地帯にいこう。

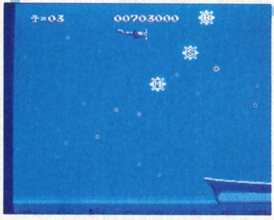


▲ここだ、安全地帯は。早くいきすぎると速射弾でやられちゃうよ

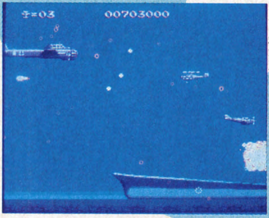


▲あ〜つかれた。だけどこんな所で休んでられないぞ

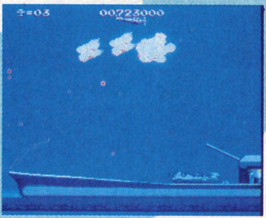
この面はムズいけどパターン化できる



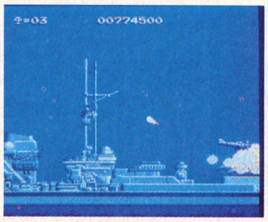
◀ボム以外を取ると、この先つらいぞ



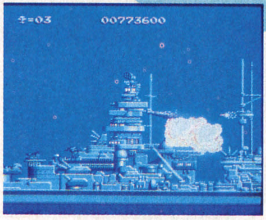
◀うしろからくるヤツはとりあえず無視していろ



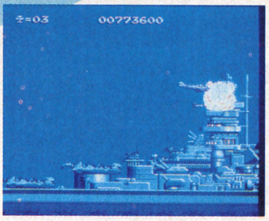
◀弾を撃たなくなったら、ゆっくり壊しにいこう



▶この位置でひたすらボムを当て、砲台を壊そう



▶ここで目の前の砲台を撃ちながらボムを落とす

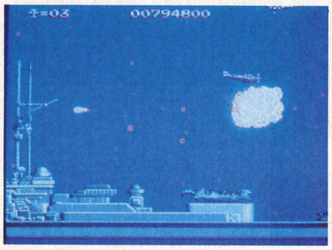


▶最初にできるだけダメージをあたえておこう

STAGE-4

海上

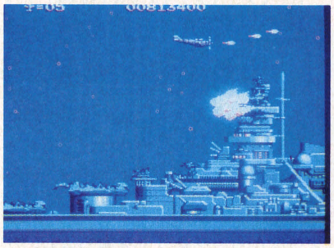
ステージ4ではドイツ海軍の誇る大戦艦、ビスマルクの登場。これは1940年8月、当時の世界最大の戦艦として完成したものなんだ。この面では、排水量41700トンの海に浮かぶ要塞ビスマルクを壊すのが目的。長さでいうととても短い面だけど、敵の攻撃がハンパじゃない。しかしこの面では1UPが3つも出るので、残機数を増やすにはもってこいなんだ。



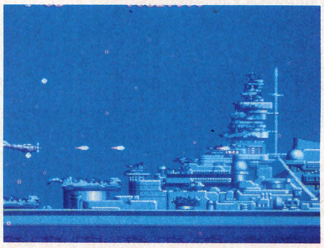
▲ヘリコプターには上からボムを落とせ!! 1UPを1つ残らず回収だ

BOSS攻略 ビスマルク

こいつを倒すには、光っている部分を全て壊さなければいけない。そのためには、真正面から弾を撃つよりも、上からボムを落とす方が効果的にダメージをあたえられるんだ。もしボム以外の人は、隠れボムを取りにいこう。



▲ひたすら上からボムを落とせ!! 下からくる弾は大きく動いてよけるようにしよう



▲あと1つだけになったら、この位置で機銃を撃っていれば○

STAGE-5

ヨーロッパ上空

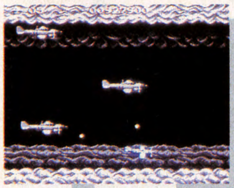
ステージ３の舞台はヨーロッパの上空、鉛色の雲の中なんだ。だからというわけではないけど、この面は異常な程までに難しい。きっと、ここが最終的クリアまでの第１の難関になるだろう。この面もやはり、ミサイルかタレットでプレイするのが１番。特に気をつける敵は、前からたくさん飛んでくる小さな飛行機。ひたすら連射しないとすぐ負けちゃうぞ！

重くのしかかる鉛色の空



▲ボムは取らない方がいい。悪い見本

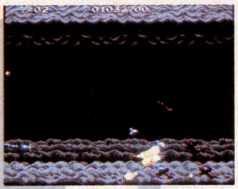


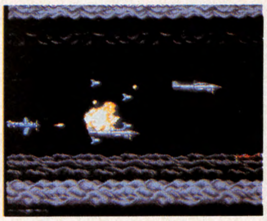


◀こいつらは倒そうとせずによけた方がおりこう

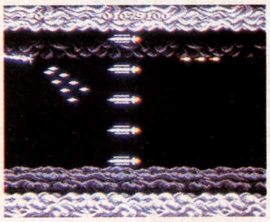
▲ここはもう気合でよけるしかない。タレットを前方に撃つと楽

▶下から出てきたらすぐミサイルで迎え撃とう

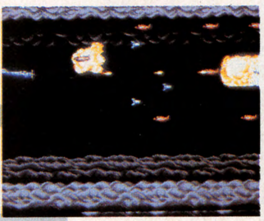




▶できたら倒した方がいいんだけど…。無理は禁物



◀この位置で止まりながら撃っていよう

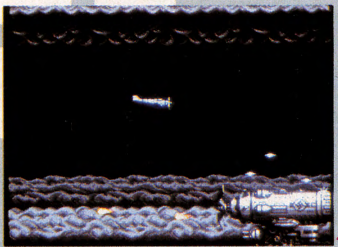


▶こいつらがつらい。下手に動くとすぐやられるぞ

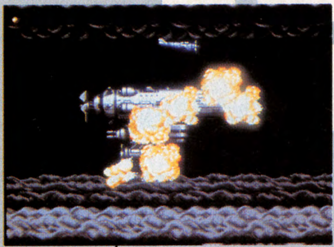
BOSS攻略 装甲飛行船

ステージ５のボスはドイツ空軍によって造られた、夜間防空用の装甲飛行船。みるからに固そうなヤツだ。

こいつにも特に安全地帯はないので、ひたすらよけながら弾を撃ちこむしかない。ボムかタレットを落ちとそう。



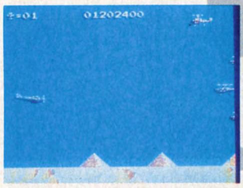
▲出てきたらすぐタレットで狙え！もたもたしてると逃げられるよ



▲やった〜ようやく破壊した。君はここまでに何機死んじゃったかな？

ひたすらよけるしかないのだ!!

ここは砂漠なのさ！



▲始まっていきなりこんなに敵が…どうしよう



▲こいつは絶対逃がしちゃダメ。敵のランクが上がるのだ



▲戦車を機銃で狙うという手もあるよ



▲真ん中のヤツがパワーアップをもってる。すばやく回収

STAGE-6

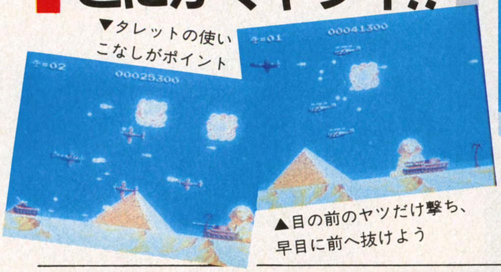
北アフリカ戦線

ステージ６の舞台は北アフリカ戦線。ここさえクリアすれば、最終面まであとわずか。がんばっていこう！

この面では下をうろうろしている戦車を、いかにたくさん倒すかがポイント。かといってそちらに気を取られていると、他の飛行機にやられてしまう。やはりここでも、空中・地上のどちらでも狙えるタレットがいいだろう。君の腕の見せ所だぞ!!

とにかくキツイ!!

▼タレットの使いこなしがポイント



▲目の前のヤツだけ撃ち、早目に前へ抜けよう



▲下の方にあるやしの木は壊すことができる。戦車に気をつけながら、できる限り壊していこう

▶上の飛行機は下からタレットで狙おう



BOSS攻略・爆撃機＋攻撃機

ステージ６のボスは、中型爆撃機＆中型攻撃機。まずうしろから爆撃機が出てきて、そのあとに前から攻撃機がどんどん出てくるんだ。とりあえず爆撃機は無視して、ひたすら攻撃機を破壊していこう。早目に攻撃しておかないとどんどん弾を出され、どうしようもなくなってしまうんだ。



▲爆撃機の弾をひたすらよけつつ、どんどん攻撃機を壊していこう



▲最後に出てきたヤツを倒せば100000点が加算される。お次はハンブルグの市街地へ

改造町人シュビビンマン

NCSからコミカルアクションゲーム〝シュビビンマン〞が出るぞ。このごろ超ムズのゲームばっかし出ているがこのシュビビンマンは、初心者むけに作ってあるのでやればなんとか出来るゲームだぞ。しかも音声合成で喋るのでけっこうわらわせてくれるぞ。アクションゲームが好きな人はやっぱり買わなくちゃ損だね

▶メサイヤ(NCS)　PCエンジン　Huカード　¥5200　3月18日発売予定

シュビビンマンとは!?

西暦200X年…………。地球は突如隕石に乗ってやってきた悪の宇宙帝国「亜空魔団」によって攻撃された。町は焦土と化し、人々は捕らえられ、史上最強のサイボーグ〝シュビビンマン〞を設計した。だが、敵の首領〝マザーコンピュータ〞はいち早くこの計画を察知し、博士の研究所を望む隣町の山頂に要塞を構えた。一方、豪徳寺博士は一刻も早くシュビビンマンを完成させるため、優秀な人材を町で探したが、ことごとく断わられた。(とーぜんのことである。)しょうがないので、彼は近所の魚屋の青年〝太助〞と女子高生〝キャピ子〞を半ばムリやり改造してしまったのだった！　かくしてここに、2人のヒーローが誕生した。しかし、にわか造りの〝シュビビンマン〞の力だけでは、どうしても限界があった。彼らには、亜空魔団に捕らえられている人々の協力が必要だったのだ！

「…………我らが最後の砦、豪徳寺博士の研究所。そこに亜空魔団の魔手が伸びる前に奴らの要塞を叩き潰す。地球を救う道は、それしかない！」こうして地球の存亡を賭けたソーゼツな戦いの火蓋は切って落とされたのだ!!というめっちゃくちゃ長いストーリーなのだ。このストーリーを見ると真面目なアクションゲームに見えるが、ほんとうはおもいっきしコミカルなアクションゲームなんだぞ。

いくぜ!!



▲カッコよく太助がキメてるぜ！キャピ子もいいけど太助もカッコイイぞ。(といいながらキャピ子をやる私であった)

いくわよっ!!



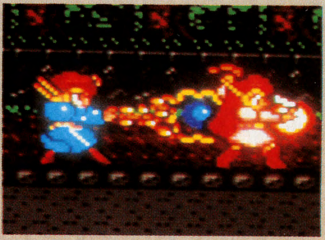
▲ブリッコしているキャピ子。ラウンドをクリアすると、音声合成で「やった〜」と喋ってくれるが何回も聞いてるといやになる

ふたりでなかよく殴り合い?

シュビビンマンは、1人でも2人でも出来るようになっていて2人の時は同時プレーになる。同時プレーでは、ライフは2人で1つなのでちゃんと協力しながらやらないとダメだぞ。2人でうまく協力するとシュビビームが強くなったり、協力ジャンプが出来たりするぞ。でも2人でやると剣で斬り合いになって発狂するかもしれないからやらないほうがいいかも？しれない。



▲このように2人用でも出来るぞ。どちらがキャピ子を取るかでケンカをしないようにしろよ。(けっこうありがちじゃん)



▲このようにシュビビームを撃って協力シュビビームを出すのだ。失敗してしまうとみじめなシュビビームになってしまう

ステージを選んでスタートだ



▲これが1番の最短ルートだ。敵のパターンを知ってしまうと10数分でクリア出来るぞ。最後のボスもパターンがあるぞ

シュビビンマンでは、ステージを選べるようになっていて自分の好きな方向にいけるのだ。だから全部のラウンドを回らなくてもクリア出来るようになっていて楽だゾ。でも始めは、工場に行って剣やアーマーを強くしてもらってライフも最大マックスで最後のボス〝マザーコンピューター〞に戦いを挑もう。ちなみに倒せない人は、シュビビンタンAを買ってからいこう。

多彩なアクションを使いこなせ!!

走る



◀走ってんだろうけどなんだか歩いてるように見る

ジャンプ



◀ちなみにジャンプ中でも方向転換出来るぞ

しゃがむ



◀ズドンギャーのミサイルは、しゃがんでよけろ

斬る



◀これで敵をバッサバッサと倒していくのだっ！

シュビビーム



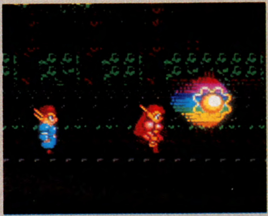
◀強化パーツを買ってどんどん強くしていこう

協力ジャンプ

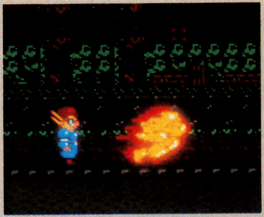


◀2人でタイミングよくジャンプするんだ

協力シュビビーム



◀ちゃんと協力して発射すればこのようになる



◀失敗するとはじき飛ばされちゃうゾ

ケンカもできる（意味ナシ）



◀太助を斬ってしまうとしびれてしまう



◀逆にキャピコを斬ると泣いてしまうのだ

　このシュビビンマンは、多彩なアクションと完全なパターンゲームなのでちゃんとパターンをしらないとボコボコにやられてしまうぞ。それとこのシュビビンマンは、ちょっと慣性がついているからなれないとつらいかもしれない。その他、アクションは、ジャンプ中に方向転換が出来てしかもジャンプ中でも敵を斬れるということを頭に入れるように。それとシュビビンマンの剣は、当り判定がかなり大きいのでちょっと早めに剣を振り落とし敵をバッサバッサと斬りまくるのだっ！最後にシュビビンマンには、シュビビームというエネルギー弾があり、これはシュビビンマンの中では最高の破壊力を持っている。２人用でやると協力シュビビームが撃てるが失敗すると・・・

画面表示とアクション面のアイテムを覚えておこう



　画面上のエリアは、スコア・お金・ライフを表している。赤い色が今のライフ値でライフの最大値は得点で増えるというシステムになっている。でも看護婦に会うとライフの最大値を１つ増やしてくれる。それとアクション面でいくつかアイテムが出るが、役にたたないアイテムもある？かも。

無敵の星



◀この無敵の星を取ると無敵になるが、体が光ってジャンプすると回転したりはしない（それはちがうじゃん）

スプリング



◀これを取ると一定時間超ハイジャンプが出来る。しかしめっちゃくちゃ高く飛ぶのであまり使えないかもしれない

バッテリー（大）



◀これはありがたいっ！なんとライフが０でも完全回復してしまうのだ。出たらすぐに取らないと消えてしまうぞ

ウイング



◀このウイングは、一定時間滞空タイムが長くなる。しかしこのアイテムも使いにくく取らないほうがいいかも

バクダン



◀バクダンを取るとどんなに強い敵でも１発で倒してしまうぞ。しかも画面にいる敵を全てバクハツさせてしまうのだ！

バッテリー（小）



◀このバッテリーはライフの10分の１しか回復しない。ライフがMAXでもアイテムは全て点数になるから取ろう

LIFEの最大値	
スタート時	50%
20,000点	60%
40,000点	70%
80,000点	80%
140,000点	90%
320,000点	100%

ステージをクリアするといろいろ良い事があるぞ

●アイテムをくれる人々

看護婦さん



◀看護婦さんを助けるとライフを一つくれる

工場長



◀工場では剣やアーマーを2倍に強くしてくれる

薬屋のおばさん



◀薬屋ではシュビビンタンAを売ってくれる

銀行員



◀銀行では二千円もお金をもらえておいちーぞ

神主さん



◀シュビビームを強くするおまもりをくれる

神父さん



◀シュビビームを早く打てる十字架をくれる

警官

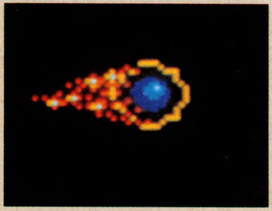


◀警官にあって許可書をもらわないとあれが……

ラウンドをクリアするとアイテムがいろいろもらえるぞ。特にスーパーソードやスーパーアーマーやシュビビンタンAがあるとかなり楽になる。もうはっきりいってこれだけ揃っていれば無敵もどうぜんだね。ライフもMAXならもう完璧だっ！マザーコンピューターを倒すのだシュビビンマン!!

●お買い物でパワーアップ

シュビビーム強化パーツA



◀これでシュビビームがこしだけ強くなる

シュビビーム強化パーツB



◀これがあればほとんどの敵を一発で倒せるぞ

シュビビンタンA



◀ライフが0になるとMAXまでライフがもどる

おまんじゅう



◀ライフが0になるとちょっとだけ増える

●LIFEが少ない時は修理しよう

もしライフがない時は、修理をしてライフを回復しよう。修理は、タダじゃなくお金をはらわないとしてくれないからお金はバリバリためておこう。ちなみに修理代は、千円も取られてしまう。(仲間から金をとるかね) もし金がなかったら気合で敵を倒してバッテリーでライフを回復しよう。でもほとんど修理しなくてもバッテリーがいっぱい出るからだいじょうぶだよ。



▶ライフが半分しかない修理をしてもらおっと



◀ライフがMAXまでもとったぞ。よし戦闘開始だっ



◀これはシュビビンタンAを買えとゆうことだ



◀三百円でヒントを教えてくれるがどうするかな？



◀工場で剣を強くしてくれるぞ。工場へいそぐのだっ



◀こんどは十字架を取りに教会までいくのだそれ〜

●ヒントを買えば楽勝だ!?

シュビビンマンには、ゲームを有利に進める手助けとして、ヒントがある。これには￥300かかるが、一度全部聞いてしまえばもう聞く必要はないので、はじめはいちおう聞いてあげよう。でも、このヒントって実はどれも大した事は言ってなかったりするんだよね。



◀許可書を取りにいこうかと思ったけれどもう持ってるじゃんか

敵キャラは別攻略法を伝授しよう

ズドンギャー



◀ズドンギャーのミサイルはかなり強いゾ



◀この金色のズドンギャーはミサイルが速いのだ

ウニウニ

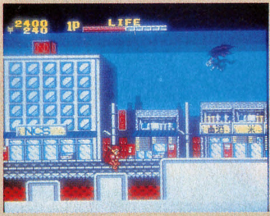


◀うまくへこみに入ってウニウニを避けよう

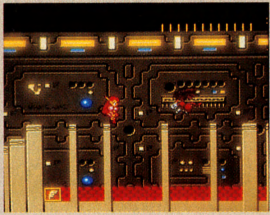


◀ウニウニは倒すことが出来ないから注意

フリャアー

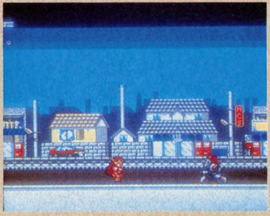


◀緑色のフリャアーはただのザコだよ〜ん



◀赤いフリャアーは固いがやっぱしただのザコ

ニャート

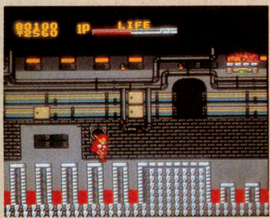


◀シュビビンマンの中で一番のザコです

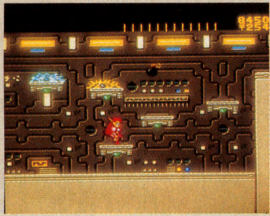


◀ちょっと固い。だけでどってことないよっ

バリバリ

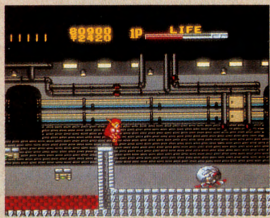


◀バリバリはバクダンで殺せるようになってる

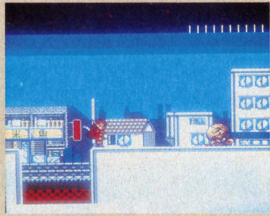


◀ちなみにシュビビームスーパーで倒せるよ

コロギャー



◀シュビビーム一発で倒すことが出来る



◀金色は二発当てないと死なないから要チェック

ごわし



◀剣一発でどこかに消えてしまうからザコだよ



◀こいつはけっこう固いから連射で倒せ!

ワキャキャ



◀トリッキーな動きをするので注意しないと……



◀うまく動きを読んでやればラクに倒せるかも?

ブルードラゴン攻略法だっ!!



◀一回斬ってすぐしゃがまないとブルードラゴンにぶつかってしまうから注意しよう。まん中にいればファイヤボールには当たらないから安心してバリバリ剣を振るのだ



▶このようにすぐにしゃがまないとだめだぞ。ちなみにこの倒し方でやるとけっこう時間がかかってしまうから自分オリジナルのパターンを作るのもいいかもしれないぞ





勝ったぁー!!

▲左にブルードラゴンがいる時は当たらないからバリバリ斬ってやろう。まだまだマザーコンピューターまでは遠いぞ



失敗すると‥‥

シュビビンマンの中で1番強い敵はこのドラゴン軍団だっ!!ドラゴン軍団は全部でだいたい5種類ぐらいのパターンがあり、中でも自分の姿を消してファイアーボールで攻撃してくるドラゴンが強いぞ。しかも右や左にテレポーテーションするから、ほんとにやな奴って感じなのだ。今回はブルードラゴンの攻撃をしているのでちゃんとスパって自分の物にしてしまおう。あとちなみにこのブルードラゴンには、シュビビームは当たらないのでよ〜く頭に入れておこう。

あのコブラがゲーム化!!

コブラ
黒竜王の伝説





CDROMユーザー待望のニューゲームが、いよいよ3月10日に発売されるぞ。今回はそのさわりをちょっとだけ紹介してみたいと思う。CDROMの特徴を駆使した画面とサウンドは迫力だぞ

▶ハドソン　PCエンジン　CDROM　¥5980　3月10日発売予定

CD-ROMの新作は大迫力のアドベンチャー

■STORY

宙域サルファ・トライアングル。ここには、今は滅びてしまった古代エルボ人の遺した"星種子"の繁殖場があり輝く光の雲の美しさから、宇宙でも指折りの観光地となっていた。

コブラを乗せた観光宇宙船クイーン・ラブ号も、"星種子"見物の観光客でにぎわっていたが、コブラの目的は、クイーン・ラブ号の船内に展示されているある宝物を盗むことだった。

目的を果たしたコブラが脱出しようとした時、不気味で巨大な物体が、クイーン・ラブ号に近づきつつあった。

冒険につぐ冒険！　手に汗握るスリルの連続！　果たしてコブラに迫るのは何者なのか!?

登場する主な人物

- コブラ　左腕に銃を持ち宇宙をかけめぐる正統派海賊。
- ナタリー　セント・リブ・ハイスクールの女教師。
- ロムール　ジゴルの住人。何やら不気味な奴だ。



▲これがこのゲームのタイトル画面。集英社の名前もしっかりはいっている

▼見て下さい、このグラフィック。異常な程までにきれいでしょ



➡エモノを狙うコブラ



▶半分ロボット化しているヤツ!?　一応バーテン



▶ふむふむそうなのか。これはぜひ欲しいなあ



◀ちょっとひまだし見にいってみるか



◀やたらごっついお兄さん。おとなしく話を聞こう

コブラの目的は、この船に展示されている"秘宝"を盗むこと。そのためにはやみくもに動きまわるだけでなく、色々な人達から情報を得ていかなくてはいけない。しかし、コブラはそんなことにはめげずにしっかり目的を果たすのであった。これでひょっとしてゲームを解いたかと思ったら…。

目的を果たし脱出しようとしたその時…

宇宙の殺し屋ゲイター現わる



▲なにやら不気味な影が。やばいなあ



▲なんと影の正体は宇宙の殺し屋ゲイターだった


▲まずい！さっさと逃げないと…



▲なんてやさしい女性なんだ。だけどなあ

首尾よく〝秘宝〟を盗み出し、仲間のレディと共にクイーン・ラブ号から逃げ出そうとしたコブラ。しかしそう世の中甘くない。突然宇宙の殺し屋と呼ばれている〝ゲイター〟が現われ、宇宙遊泳を楽しんでいた女の子達を襲ってきたんだ。別にこのまま逃げてもいいんだけど、そんなことでは男がすたる。ナタリーさんにも頼まれちゃうし、とりあえず助けてあげようかな？

突然逃げ出すゲイターたち


▲危ない！そんな所に立ってちゃ喰われるぞ!!


▲ぼーぜんと立ちすくむ人達。ぼけっとしてるな


▲アッとおどろく人々。いったい何が…



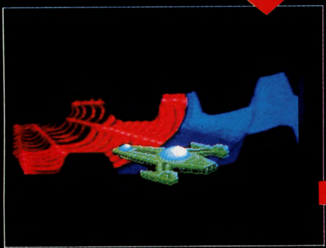
▲どうしたんだ。何で逃げていくんだ

とりあえず助けてあげることにしたんだけど、どうもゲイターの奴等の様子がおかしい。いったいどうしたんだ。しばらく様子をうかがっていると、なぜか突然ゲイターが逃げ出してしまった。いったいなぜ？

それにしても、このゲームのグラフィックは本当にきれい。ハドソンさんにもこの調子でどんどんゲームを出してもらわないと。

忍びよる巨大物体!!

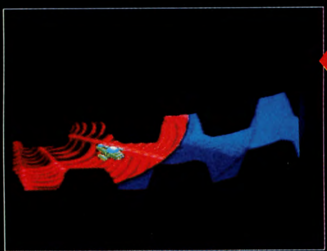




▲いったいこりゃなんなんだあ〜。そうか、ゲイター達はこいつのせいで逃げ出したんだな。それにしてもでかい

◀あら〜、クイーン・ラブ号がのみこまれていく。助けて〜！





▲いてて、床に投げ出されてしまった。もうちょっとていねいに扱かってくれよな

◀あ〜あ、とうとう完全にのみこまれちゃった。この先どうなるんだろ〜。イヤな予感がするなあ

コブラの脱出劇が始まる!!



▲ようやく動きが止まったみたいだ。いったいここは



▲とりあえず船から脱出だ。ボートを使おう



▲こんな所に小屋があった。いったい誰が!?



▲そうだったのかあ。それでゲイターが逃げたのか



▲このヤロー。調子にのりやがってふざけんな！

クイーン・ラブ号からボートで脱出し、しばらく進むと小屋があった。とりあえず中に入ったら、変なおっさんがいて、いろいろ情報を教えてくれた。このおっさん、実はいいヤツかと思いきや、とんでもないヤツ。突然ナタリーの体にとりついてしまったんだ。殺そうにも、結局ナタリーの体も一緒に傷つけてしまうことになる。こいつの名前はロムール。頭だけの宇宙人なんだ。しかしコブラがある行動をとると、こいつはナタリーの体に入ったままだが、コブラの仲間になってくれる。そして ロムールと一緒に、今度は〝竜の道〟を探さなければいけないんだ。

今回は ここまで 発売日を 待て!!

現在話題を独占中。人気ソフトもドンドン発売され、みんなの指さばきも上達したかな!!

MEGA DRIVER

メガドライブ

SEGA

ついに発売されたセガの超人気シリーズ、ついにメガドライブにも登場だ。全く新しいアレクがフルパワーで君の画面を走り回るぞ。最新版のすごさをはっきりその目で確かめてみてくれ

アレクの天空魔城

▶メガドライブ　¥5800　発売中

ミラクルワールドのパワーアップ版だ

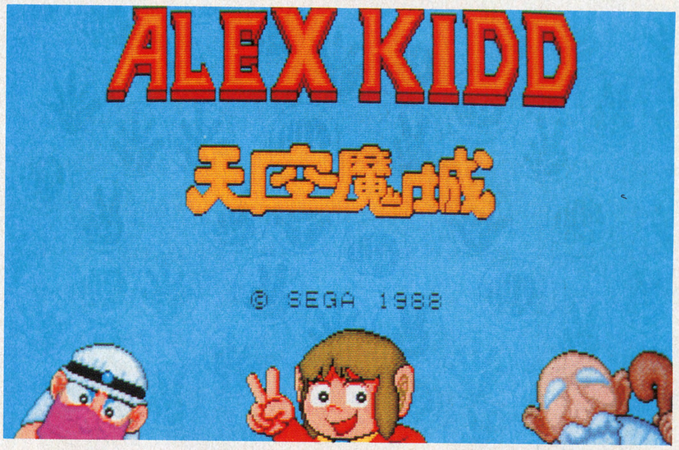
セガの代表的キャラクターが再びキミの目の前に…

セガの代表的キャラクター、そうキミも知ってるよね。あのアレックスキッドがメガドライブ版で登場したぞ。アレクを見ないとセガという気がしない諸君にとってはバンザーイと叫びたい心境だろう。さあ思いっきりパッドをにぎりしめてプレイしようぜ!!



▶さて今回はどんな冒険を我々に味あわせてくれるのだろうか

◀メガドライブのスゴさの一つ。流れ落ちる滝は必見の価値アリ

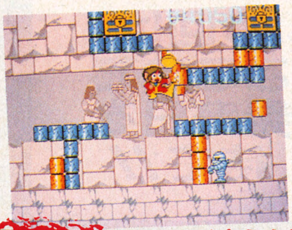


ストーリー

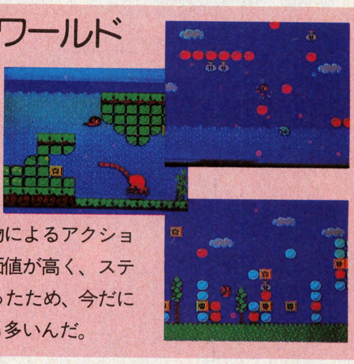


ボクの名前はアレックスキッド・オサール。すでにみんなボクの事は知ってくれてるよね。

で今回のボクの新たな冒険は、なんと死んだと聞かされていたぼくの父親サンダー王がシャンバリク星で生きているという情報を耳にしたのです。シャンバリク星というのはジャンケンのさかんな星です。でも世にもおそろしいところ。ジャンケンが弱ければ生きてゆけないという星なのです。ボクの回りの人達は当然のように猛反対しました。まあぼくだって今の平和なくらしをこわしたくはないのですが、いてもたってもいられません。ある日決心したぼくはまわりの人の反対を押しきってシャンバリク星にむかって旅立ちました。平和なくらしに慣れすぎたぼくがシャンバリク星ではたして目的を果たせるのか。イヤそれどころか生きて行けるのかさえも不安です。でもぼくはやっぱり事の真相を確かめる必要があったのです。はたしてボクの父親、サンダー王は生きているのか。生きているとしたら今どうしているのか。不安とはよそにボクの好奇心は日増しに高まってゆくのです。さあ、闘いとナゾ解きの世界に今突進だーっ。



これが元祖、ミラクルワールド



アレクシリーズの元祖ともいうべきゲームがこのミラクルワールド。このソフトはマークⅢと時を同じくして発売されたアクションゲーム。ゲーム内容は多彩で今回の天空魔城と同じバイク、プチコプター等の乗物によるアクションが大ウケだった。アイテムの利用価値が高く、ステージ構成(グラフィック等)も美しかったため、今だにベストソフトとして評価するファンも多いんだ。

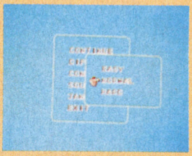
OPTIONSはとっても親切

はっきり言って序盤はこのゲームはだれでもできるゲームだ。がしかし難易度はうなぎ昇りに上昇して行くぞ。できる事ならばオプションモードで簡単なモードでプレイするのがグッドだと私はススメる。



が、しかし…

オプションの中にコンティニューは付いているけどコンティニューするにはお金が1000バウム必要。だからゲーム中ハデにお金を使うのもよいが常に1000バウムキープする事が攻略のコツとなる。



セガファンより一言　この前メガドライブのソフトであの大魔界村が出るというううわさを友人から聞いたのですがそれは本当の事なのでしょうか。とするとセガから他社のソフトが出るっていう事になりますがこれから先にメガドライブで他社のソフトがドンドン発売されるのでしょうか。ほんとうかウソか今から気になってしかたないのです。香川県　秋山　勇

操作方法 & AITEMS

さあいよいよプレイに突入だ。あ、その前にちょっと待ってくれ。まず操作方法とアイテム類について言わせてくれ。アレクのパンチボタンは別に何の変わりもないがジャンプボタンとキックボタンが同一なのだ。つまりジャンプしてボタンを放したところでキックをするって事になっている。ちょっと慣れるまで時間がかかるかも知れないが、ちゃんと練習しておかないと進まない。とりあえずスタート。



A アイテムを使用する時十字ボタンでアイテムを選びAボタンで決定。普段は使わない

B パンチボタン。押すとアレクがパンチをくり出すぞ。もっともゲーム中使用する

B ジャンプ&キックボタン。上+Cでハイジャンプ。はなしたところでキックをする



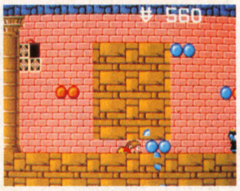
▶まず目的地の前でジャンプをするんだ

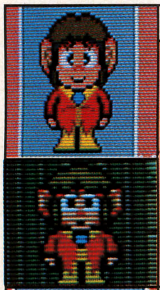


▲タイミイグを合わせてジャンプボタンを離すと



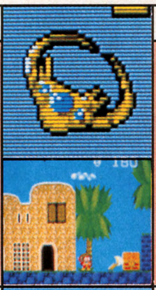
◀うまく練習してこのタイミングをできるだけ早くつかみとろう





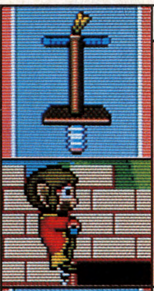
アレク人形

つまりアレックス・キッドの残機の数を表示したものである。1UPを取ると数字が増え、0になるとトーゼンの事ながらゲームオーバーになってしまう。この数が0にならぬようプレイして欲しい。



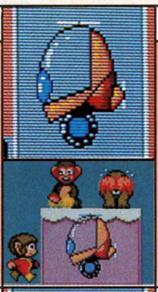
パワーブレスレット

これを装着するとアレックのパンチから気合が飛び出して離れた敵をも倒してしまうのである。ゲーム中逆にないと苦労するアイテム。死ぬと無効となるので必要のナイ時は腕からはずしておこうぜ。



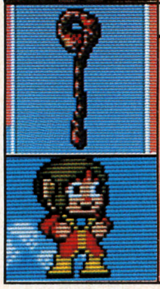
ホッパー

ジャンプしながら前進し敵や宝箱を上からふみつぶしてしまう豪快なアイテムである。上を押すとハイジャンプができるので感覚を早くつかんでしまおう。上からの攻撃にはくれぐれも注意すべし!!



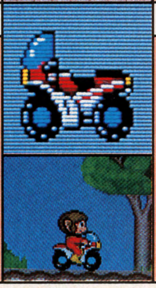
プチコプター

空中を飛行できるアイテム。Cボタン連打するとフワフワと空中にうくが止めるとそのトタン下に落下してしまう。操作がこれがけっこうムズイ。又プロペラ部分にブロックが触れたりするとアウト!!



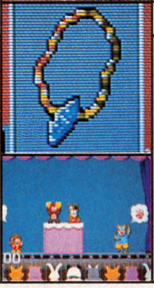
仙人のつえ

一定の時間、空中を自由に移動できるがその間自分の攻撃ができないし一度使うと収納ができない使い捨てアイテム。敵が多い場所やはるか上空に昇りたい時等に使用するとかなり便利なアイテム。



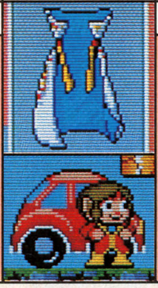
スコパコサイクル

敵、宝箱、ブロック、そのすべてを粉砕しながら直進するアイテム。ただばらまかれたコインを拾い集めにくいという欠点があり又、破壊不可能な壁に激突するとそれでもうアウト。場所を選んで使用だ。



アミュレット

これを装着すると、ジャンケンの時に相手の考えがなぜかわかってしまうというスグレモノアイテム。だが面が進んで行くにつれてこのアイテムすらも持っていても勝てなくなる。最初のうち大いに活用。



フラードマント

一定時間アレックスキッドが無敵となる。その時間というのがけっこう長いので持っていると非常に便利だ。強い敵のいる地帯や自分の不得意な地帯を進む時等には是が非でも持っていてほしい。

ジャンケンハウスでアイテムを手に入れよう。LET'S野球拳

これぞアレックス・キッドのスリル。野球拳勝負だ

まず特定の金額を払いゴリラ相手にジャンケンをするってわけだ。勝つと表示されたアイテムを手に入れられなんとゴリラの裸も見れるというサービスぶりだが負けたら金と服をとられ前をかくしながら退散だ。ジャンケンハウスでないと手に入れられないアイテムもあるので絶対に勝つんだーっ。



◀ここでは絶対負けられん。気合を入れてかかれ

パターンをみつけよう

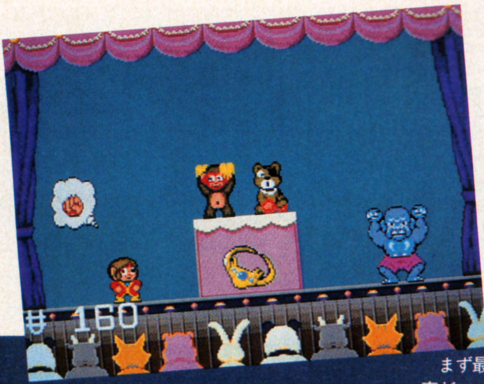
で、このジャンケンの必楽勝法だが、どの順番でどのジャンケンハウスにはいろうと、自分の手をパー、パー、チョキ、グー、グー…という順で出せばよい。ただし音楽を最後まで聞くこと。さもないとパターンが狂う。ちなみに、途中で死んだら今までの続きで勝負、コンテニューの時はパターンが一番最初にもどるぞ。

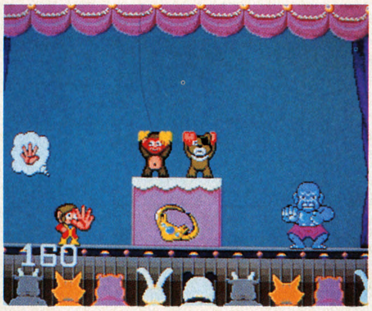




▲パターンさえわかれば絶対負けないぜ!!

◀ボスにはこのパターンは通用しないゾ







まず最初の質問から答えるとしよう。それはウワサではない。本当の事だ。メガドライブソフトで大魔界村が発売されるゾ。他社の参入予定もあるが今のところは未定だ。これから先がいよいよ楽しみだね。

ROUND1 ビギナの町

いよいよシャンバリク星だ。まずは小手調べって感じ

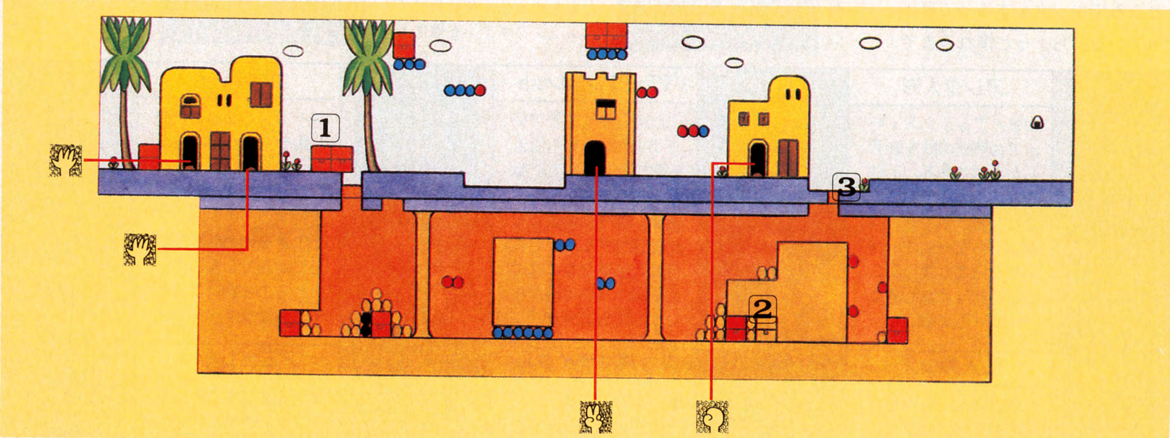
今、君が立っているその場所がシャンバリク星の入り口だ。これから長い長い旅が始まる。てなわけでこの町でおもいっきり練習をしてほしい。この町の動作すべてがこれからのゲーム展開のすべての基本となっていく。だからこの町で全滅するようならコンテニューをするよりも最初からやりなおそう。そんな事ではまだこれから先のステージに進めないぞ。動作の特長をつかむまで何回もパッドをたたこう。そして感覚を自分のものとしたらステージクリアを目指せ。あと忘れてはならない事はラウンドⅠには地下があり宝物が眠っている。もしものコンテニューの時のために地下で金をたくわえておこう。あ、ジャンケンも忘れずに。

ジャンケンパターン大紹介

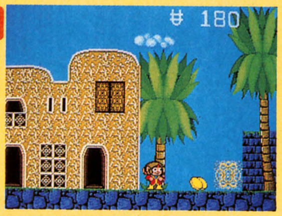
パターンさえ狂わさなければジャンケンの相手の手はここで紹介した通りになる。マップ上では一応全部のジャンケンハウスに入ったものとしてこれさえだせば勝てるって手をこの記号で表示しているよ。



▲これが地図上での記号だぜ。これでお金さえこまめにためればジャンケンハウスのアイテムはすべて君のモノとする事ができるってわけだ

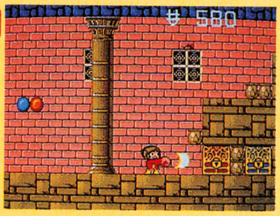


1



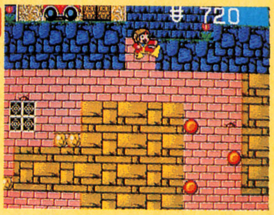
◀宝箱を攻撃すると中からお金がでてくる。ただし良い物ばかりが手に入るとは限らないぞ

2



◀これが地下だ。地下は宝がイッパイだが敵もうようよいるぞ。がんばってお金を取りまくれ!!

3



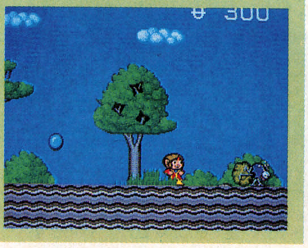
◀地下に入ったのと同様地上への通路もさがさねばならない。あらゆる場所でジャンプをしようぜ

ROUND2 ハラッパ草原

いろんなパターンの敵が出現するぞ。動きにまような

さあどうかな。もう操作は思い通りになったかな。うんよろしい、ここでは新たな敵が君を待ちかまえている。たまに、ちょっとこすっからい奴も出現するのでちょっと気を付けて進行してほしい。あとこのラウンドにも地下が存在するので何がなんでももぐり込んでくれ。お金はできるだけためておこーね。注意してほしい場所としては、プレーリードッグの出現地帯だ。ここは進行方向の逆に後もどりするとたまに死ぬ事があるのでこの地帯は一気に走りぬけてしまった方がいいだろう。

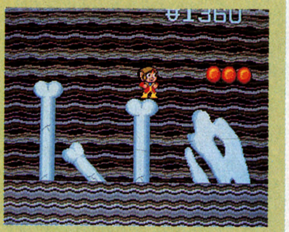
5 ▼おおっとぉ　意表をついた巨大なフンコロガシだ。フンの方を攻撃しても全々効き目はない

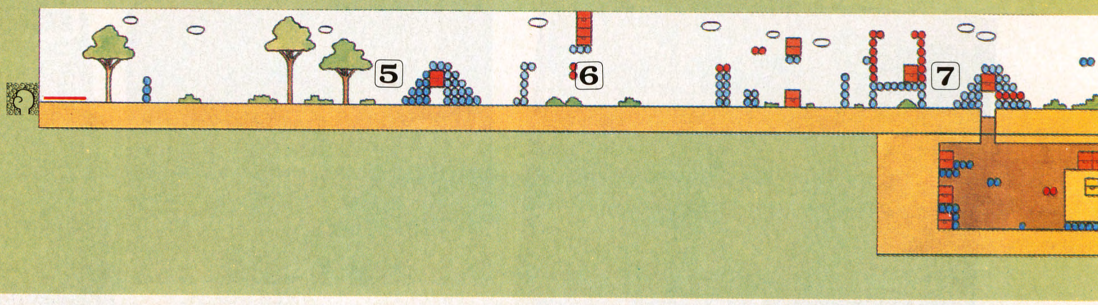


6 ▼と思ったら今度はハリネズミの襲来だ。ひとまず逃げてタイミングのはかり直しだ



4 ▼これが地下の姿だ。巨大な動物の骨があちこちにころがっている。骨の上に乗れるぜ





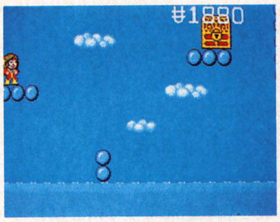
セガファンより一言

先月のハイスコアのニューゲーム診断室で編集部の皆さんはおそ松くんをメチャクチャにけなしてましたが本当にそんなにつまらないゲームだったのでしょうか。ぼくとしては、まあぼくがセガファンだという事もあるのでしょうがかなり楽しませてもらいました。でも友達に聞いてもやっぱりおそ松君をクソゲーだのオソマツだのと言い続けています。やっぱりぼくの趣味の方がおかしいのでしょうか。神奈川県　チビ太

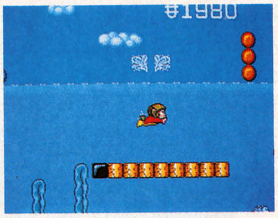
ROUND3 アルト海

空の上と海の底、どちらを進むかは諸君の自由だぜ!!

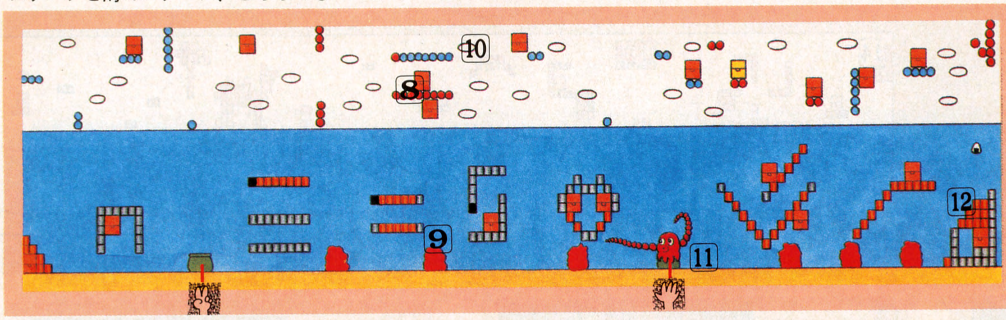
ここはアルト海。特徴としては画面が上半分と下半分に分かれており空のステージと海のステージ、どちらでも好きな方に進む事ができる。あ、でも空の方に進むとしたら前のステージでプチコプターを手に入れておかなければならない。持ってない君はしかたないけど海の中に飛び込んでくれ、もし空の方に進んで落っこちても死ぬ事はないので安心してくれ。空ではプチコプターの扱いに気を付けてればまず大丈夫だ。たまに下からカメが急上昇してくるのでそちらにも注意。海の中にはけっこう手強い敵が君を待ちかまえているゾ。海中での操作性に早く慣れてほしいところ。チェックしてほしいのは巨大なタコだ。こいつの下にジャンケンハウスがあるので倒してしまえ。



▲ステージはここから始まる。どちらに進むか決定だ



▲よし決めた、海中だ。おおーっと、ハナから敵が…

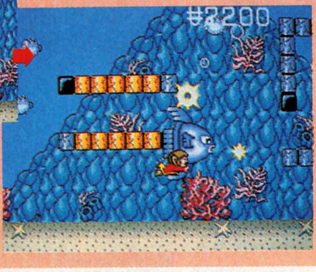


8 ▼少しの余裕があるようだったら宝箱を取ってみるのもよい。でも海に落ちる可能性は強いぞ



9 ▼見た目はデカいがナント思ったよりも弱かったりする。パンチを二発打ち込めばあっけなく死んでくれる





▲目の前にマンボウが。回り道は面倒なのでイキナリ倒してしまえ。よーし前進!!

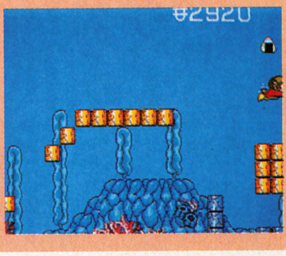
10 ▶空中の方を選んだ場合プチコプターの操作にはくれぐれも気を使おう



11 ▼海の中ではかなりの強敵だ。たこを倒すには回りをよく注意しておくように。スミに気を付けて腕のつけ根を打つと一発だぞ

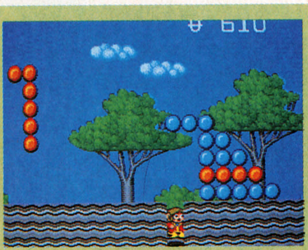


12 ▼よーし、ラウンドクリアーだ。ラウンド自体短いけれども敵が多いので気をつけて泳いでくれ

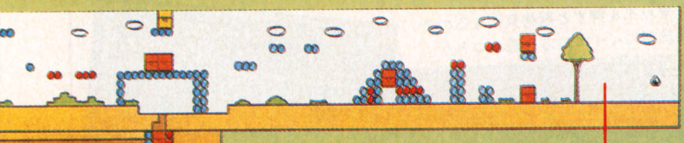


7 ▼この近くには地下にもぐる穴があるので気を付けよう。ここの宝は無理に取らないで





▲ほら、ここが地下にもぐる秘密の穴だ。(どこが秘密だ) 見落とさないようにしておこう。うー金が金が…



こだわりゲーマー佐倉の アレク白書

その日、私の身にふりかかる出来事を予感させるかのように朝からよい天気であった。次の瞬間私の目の前には16ビットアレクが立っていた。思わず目の前のセガパッドを力いっぱい握りしめた私に画面は語る。「スチャラカスチャラカスチャラカチャッチャッ」重い空気が流れ一つのドラマが終止符を打った時。私は恐怖におびえ絶叫した。「やべっ アイテム使い忘れた。」そーなんです。初めてこのゲームをした時、あまりの熱のため一度もアイテムを使用しないままクリアーまで走っちゃったのです。後で人のプレイを見た時の脱力感…ああ時すでに遅しあとの秋祭りってヤツ。腕に自信のある人にとっては猫に小判、馬の耳に念仏だろうけど、やはりイザっていう時には無理をしないで使ってほしいね。何か全く新しいものが見えるかもよ。アセったら負けだ。



はっきり言います。ぼくはメガドライブは今一歩だと思います。たしかに性能は目を見はるところはありますけどやっていておもしろいと感じる事があまりありません。先月号で紹介されたおそ松くんなどは、ぼくも買いましたがおもしろいとは感じませんでした。もっと16BITを生かしきって我々をうならせるようなすごいゲームを作って欲しいです。ハードだけ先走っても仕方ないと思います。(石川県 てつや)

ROUND4 ラホーレ砂漠

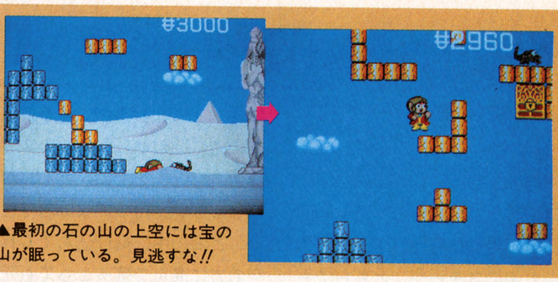
そろそろゲームも中盤にさしかかったがまだ道は遠い

この面を無事進んでゆくには細心の注意が必要だ。地中から上空から四方八方敵が襲ってくるぞ。又、画面の上の方は宝物の山となっているので残らずとってしまいたいところだが不用意に下に飛び落りたりすると地上のミイラやアリジゴクに触れてしまう危険性が非常に高い。着実に一歩一歩進んでゆき、確実に敵を片づけながらクリアーを目指すのが一番GOODな方法だといえよう。くれぐれも足元に注意!!



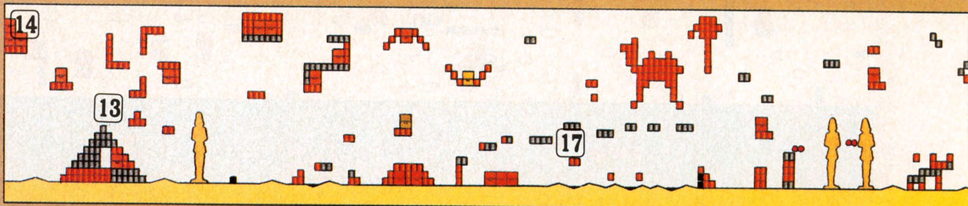
▶ゴムではねて上空の宝箱にキックだ。何がでるか？

13

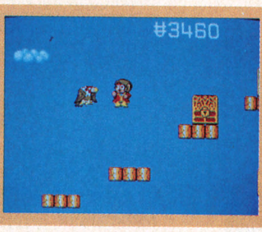


▲最初の石の山の上空には宝の山が眠っている。見逃すな!!

▲ほーらね。でも足場から足場へのジャンプはテクが必要

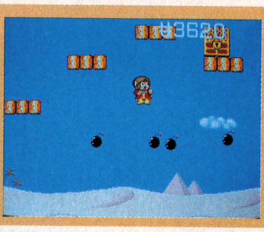


15



▶ヘタにジャンプをすると上空にも敵がうようよいるのでかなりアブない。あせらず落ち着いて行動すべし

16



▶うっひゃー　やべーうっかり宝箱を開けるとこんな風に爆弾が出現する。できる事なら出会いたくないネ

17



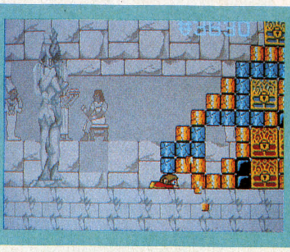
▶地上ではアリジゴクが首をもたげる。一歩一歩足場をふみしめて進め。こんな所で死んだら泣くに泣けないゾ

ROUND5 ピラミッド

いよいよ中ボスが登場する。クリアーは君の腕次第だ

このステージも前のステージと同じく注意さえしていればまず死ぬ事はない。問題はここで中ボスのターニャが出現する事だ。中ボスとのジャンケンに負けるとアレクを一人失うので心してかかっていく事。又、緑色の宝箱の中からはけっこうネックレスが出現するのでそれを使用するというのも一つの手だ。ここから先もっとムズいステージが待っているという事を忘れずに命は大切に進もう。

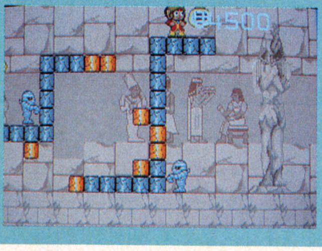
19

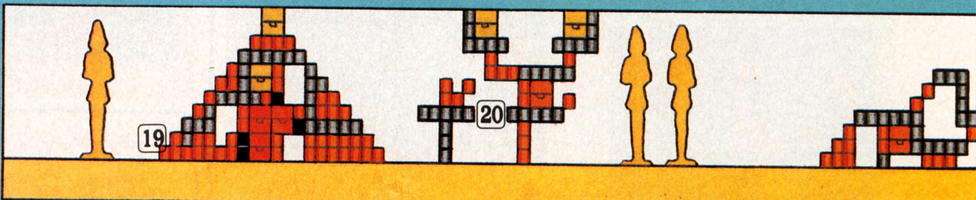


▶うおおおーっ、宝だ宝だ宝だーっ。でもイキナリ敵がスクロールインしてくるので注意

18

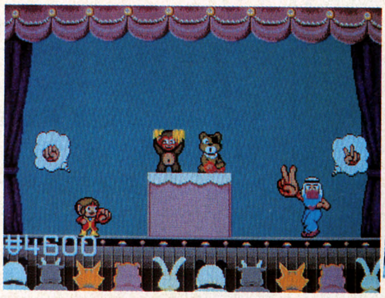
▼敵も至るところにうじゃうじゃいるぞ。モシモという時のためにお金は残らず取っておくようにするコト





中ボス ターニャ

いよいよ中ボスターニャとの野球拳だ。コラ目の前のキミ、ちょっぴり期待してんじゃない。ここに来るまでにネックレスを手に入れていればケッコウ楽だ。持っていなければうーん。なんてネ、大丈夫。ターニャは一番最初にチョキだ。トーゼングーを出し勝てる。ちゃんと音楽を最後まで聞く事。



▼ハイを押すと再勝負になるので絶対にイイエの方を選ぶコト!!

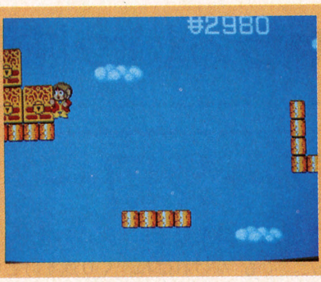




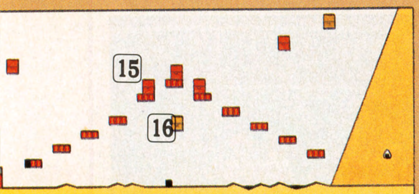
▲おおーっ　かなりイイ眺め。何はともあれ、このステージはクリアーだ

セガファンより一言　おーっと意見が二つにスッパリ分かれたなあ。どっちが正しいなんて一言じゃ言えないんだな。おそ松君はゲームとしてはおもしろいと思う。私だってかなりのめり込んだからね。でも、物足りなさがなかったと言えばうそになる。おそ松君だからおもしろいっていう決定的なものがないからね。でも決してクソゲーってわけじゃないと思うよ。マスターシステムはできない。メガドライブだから楽しめるっていう特徴がずい分

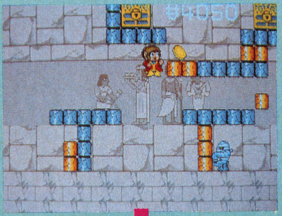
14

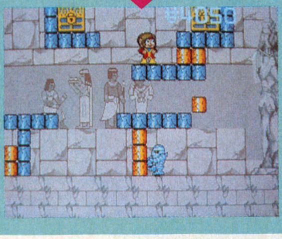


▶宝箱に近づいた。すかさずキックをするとうまく上にのれる。タイミング重要

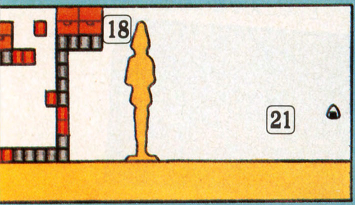


20

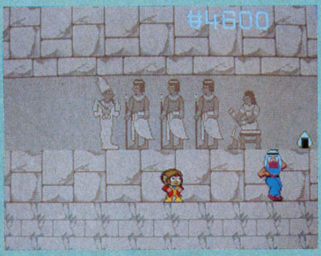




▶ここであきらめてはダメ。何度も何度もジャンプキックを繰り返し足場を作ってしまおう。上の緑の宝箱をブチこわすとたまーにいい物が出現するぞ。チャレンジする価値は十分にアリ!!



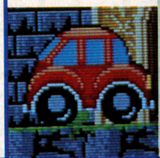
21



▶ターニャを倒さない限りこのステージは永久にクリアーできないのであった。うる

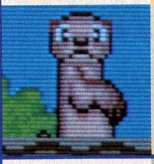
全 ザコキャラ完璧紹介

スーパービーグル



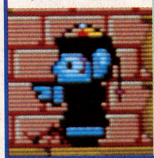
町の中を暴走している一昔前の恐怖映画のような敵だ。ブロックを飛ばすと楽だが無い時はタイミングを測ってパンチで倒せ

ドンプレーリー



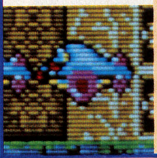
ハラッパ草原に出現する。イキナリアレクの体を持ち上げてくる。上には乗れるが横から触れると死ぬので出現地帯では用心

キョンシー



町の地下を元気に飛びはねている子供キョンシー。ゆっくり近づいて確実に倒してしまうのがよい。油断するとあぶない敵

デュプリー



一機、又は編隊をなして飛んで来るラジコン機。待ちかまえていてパンチを連打していれば、何も考えなくても倒せるぞ

ヘイタイクン



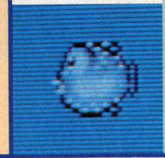
天空魔城を警備している兵隊。止まったり向きを変えたりとフェイントをかけてくる。後ろから追って行ってパンチで倒せ

ボーマン



アルト海の中を泳ぐ巨大魚。デカイ割にパンチ二発で倒せるし、お金を100だしてくれるオイシイ存在の敵キャラだ

プップクプー



おこると体をプウーッとふくらませる。海の中ではザコ中のザコ。パンチでサクサク倒そう。わずかだがお金も持っている

グリンガー



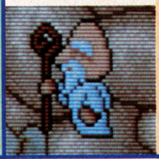
ノコノコはってきたかと思うと回転ジェットで垂直上昇する。ブロックを飛ばして倒してしまうのがオーソドックスな方法

ハッツァン



ジャンケンハウスの上に居座っている巨大ダコ。1つ1つ腕をもぐのもよいが腕のつけ根を攻撃すると一撃で始末できる

ジャマセンニン



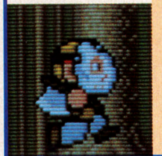
ロック山でアレクの行き先をテレポートしてくるやっかいな奴だ。近くに出現した時に近よって倒してしまうんだぁっ

アリジゴーク



ラホーレ砂漠の地中から、アレクが上を通りすぎた瞬間に下から突き上げてくる。ジャンプでやりすごしてしまえ

キッコリー



キッコリーの村に出没するオノを持った巨人。手に持つオノは木や宝箱を破壊する威力だ。しかし坂は登ってこれないバカな奴

キッキッキ



キッコリーの森の木の上からいきなり下におりてきてアレクに迫ってくる。近くにいる時には動きをよく観察しておき不意をつかれぬように!!

バクダン



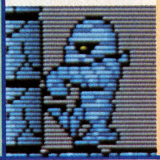
緑色の宝箱を開けるとかなり高い確立で出現するBOMB。地面にふれて一定時間たつと爆発するので急いでその場から脱出

サソーリ



ラホーレ砂漠の地中から、アレクが上を通りすぎた瞬間に下から突き上げてくる。ジャンプでやりすごしてしまえ

マミー



ピラミッドや砂漠を歩き回っているがアレクが近づくと向きを変えせまってくる。まあフツーのパンチで倒せるので問題ナシ

ビーブーン



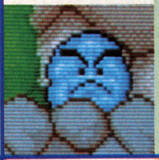
いきなり空中を上下にふれながら向かって来るゾ。低空の奴はふせてもよけきれないぞ。倒す自信がなければひたすら逃げろ

ヒコーヤン



天空魔城に登っていく途中空でアレクを妨害する飛行船。倒すとバクダンをばらまくのでできればよけまくった方がよい

ガンチャン



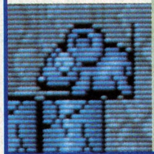
ロック山の上の方からいきなりゴロンゴロンところがって来る。出現場所がきまっているので場所をよくおぼえておこう

ヘッジホッグ



トットコトットコアレクに近づいて来るゾ。かと思いきやいきなり体を丸めて防御する。その間は攻撃しても意味がないゾ

チューミー



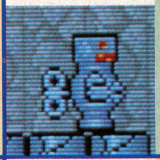
天空魔城の中を壁づたいに歩いている。壁づたいなので動きをすぐに読みとる事ができる。近よってきたところを即攻撃だ

フンコローラー



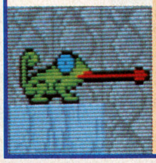
草原のフンコロガシだ。フンの方からではいくらなぐっても効き目がないのでジャンプで飛びこえ本体の方を攻撃すべし!!

ブリキマン



天空魔城を見はっているブリキのオモチャロボットだ。動きが単調なので相手のパターンが読みやすい。はっきり言ってザコ

レオン



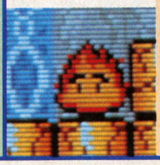
長い舌を出して攻撃してくる。一定の場所から動かないのでダッシュしてパンチをするとよい。タイミングを誤らぬよう

ヘルコンドル



空中でアレクを攻撃する。一直線に動く奴や上下に移動する奴などいろんなパターンがいるがまとめてキックで倒してしまえ

モワット



天空魔城の中で燃えさかっている炎。止まっている奴と左右に移動する奴がいる。直前にきた時にジャンプで飛びこしてしまえ

とはいっていたからね。その辺りを見つめ直してみればけっこうゲーム自体も楽しくなるんじゃないかな。はっきり言ってメガドライブは将来性のかたまりだ。今はまだ序盤戦というところだ。かくいう私もこれからのメガドライブの活躍に多いに期待している一人でもある。これからセガがどんな人でも「ウーン」とうなってしまうようなキワモノゲームを発売してくれるだろう。その辺りを大いに期待してまっててくれ。

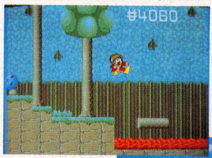
ROUND6以降はトリッキーなザコキャラがいっぱいだ

ROUND 6 キッコリーの森

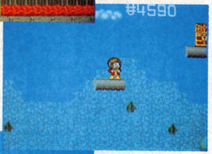
ゲーム内容もいよいよハード。ここで腕だめしだ

場面は山の中、トリッキーな敵がうじゃうじゃ出現するぞ。それぞれの敵に対しての必勝パターンを見付けておかなければ勝つ事はできないぞ。中ボスとの対決も待っているので緑の箱を破壊してネックレスを取っておくのを忘れないように。





◀左右に移動する丸太だ。マグマに落ちるとアウト



▶上の方にジャンプすると宝箱が多数あるゾ



◀こんな高い所にも移動丸太が…落ちるとキケン

中ボス登場 プータロー

中ボス2番手のプータローだ。でも従来のボスとさして変わるところはない。ただジャンケンに勝てばよいのである。ネックレスを持っていれば楽勝なのだがおしえてしまおう。敵はパーを出すんだぜ。いつも通り音楽を最後まで聞いてパターンを狂わせなければね。くり返すけど中ボスでは負けたら即死につながるゾ。

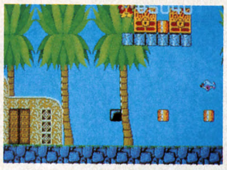




ROUND7 サモアリタウン

おつかれさん、ここでちょっと休んでくれって所

ここは、はっきり言って息抜きのステージ、イヤ次からくるハードなステージの嵐の前の静けさってところだ。ここは敵も地形も別にムズいところはなく、ステージ1のちょっと敵が多いかなってバージョンだ。ここらで指さばきの最後の調整をして欲しい。



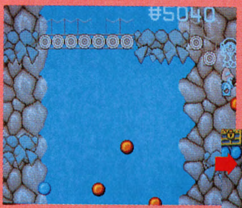
◀このステージの宝は残らず取りつくしておきたい。コンテニュー常時可能だ



▶このステージはけっこうブロックが多いのでパンチよりブロックを飛ばせ!!

重要ポイントはここだ!

ラストまじかのロック山ではアセって連続ジャンプをしない方がいい。とにかく敵がいきなりスクロールしてくる。しんちょーに少しずつ一歩一歩確実にソロ～ッと行くと死ぬ確率は少なくなるハズ



▼ゴムに注意(ハネてはダメ)して一気に足場をわたって上のブロックへ



▲右の赤いブロックにのったトタン上からジャマセンニンが落ちてくるぞ

ROUND8 ロック山1

さあラストも近い。ムズステージの入口に立ったぞ!!

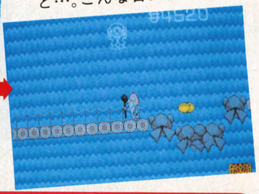
この辺りからいよいよハードになっていくぞ。このステージは足場だけの地形をジャンプして敵をかいくぐって右へ右へと中ボスを目指して進むんだ。ひとロで言えば簡単だがさそりや岩、そしてあのにっくきジャマセンニンをさばいて行くのは容易な事じゃないゾ!! コツをのべさせてもらうとしたら、立ち止まらないで中ボスまで一気に走り抜けてしまうのが一番の特策といえる。モチ細心の注意を払って走るって事を忘れてはならない。四方八方は敵だらけなのだからネ。



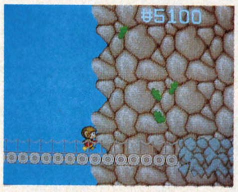
▼足場から足をふみハズすと下に敵が…



▲メガドライブならではの滝、おおーっ、美しいなぁ



▼なんてつい見とれていると…。こんな目に合う



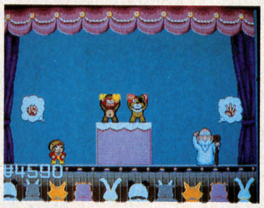
▲素直な地形はどこにも見当たらない。これなんかマシな方だぜ



▲そしてここがステージのラスト。無事ここまでこれるかな

またまた中ボス登場 ダイセンニン

いよいよ中ボス、ダイセンニンとの野球拳だ。あんまり勝ってもウレしくないような気もするがそんな事は言ってはいられない、ここにくるまでにネックレスを持っていればなんとか勝つ事はできるゾ。音楽を最後まで聞くというパターンだってモチロン使えるから勝つ事はできるはずだ。がんばってこいつを倒してしまってくれ。天空魔城はいよいよ近づいてくる。



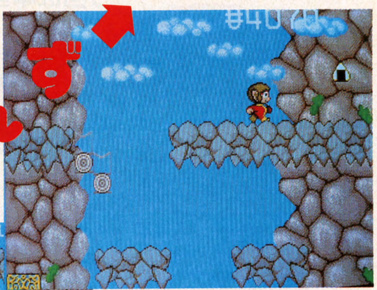


ぼくはファンタシースターの大ファンです。当然の事ながらファンタシースターIIをもう今から心待ちにしています。ハイスコアの方で一度特集されましたがあの頃からなにか変化はあったのでしょうか? 変な話ですがここまですごく作っては発売できないという事で画面の度を少し落としているかもしれないと真剣に心配しています。その事について現在の状況はどうなのでしょう。教えて下さい。岩手県　松山明久

ROUND 9 ロック山２

ロック山の上スクロールステージだ。ムズさは超大

同じロック山でも前のステージとは比べ物にならない程ハードだぞ。足場もブロック１個か２個。その中を常に敵がとびかかっている。ちょっとでも足を踏みはずそうものならば最下層まで一気に落ちてしまう。い、今までの苦労はなんだったんだーって奴だネ。泣くに泣けない思いをするよりは一歩一歩踏みしめて確実に上に登って行こう。ちょっと油断していると一気に敵にけちらされてしまうぞ。この山頂のおにぎりをけとばすと、いよいよ天空魔城は目前に近づいているぞっ。



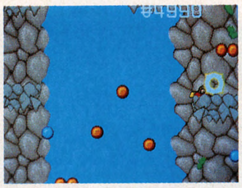
▲ハアッ　ハアッ　やっと天空魔城への道のりが始まる



◀ここで宝箱を取りに行こうとする君はエライ!!　でもあんまり無理をするとイイ事ナイゾ!!



◀見よ、このステージ。見ただけでふるえが…



◀ムズい所にいる敵でも倒さねば後がつらいゾ

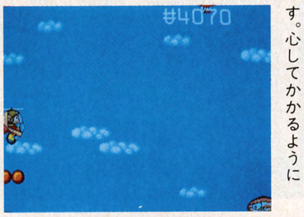


◀う一次はどこへ飛べばいいんだー。一つミスると真っ逆さま…

ROUND10 天空魔城へ

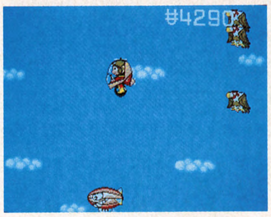
さあいよいよ天空魔城へ向かって足を踏み出すわけだ

ここからが天空魔城へ向かっての道のりだ。ただでさえムズかしいプチコプターをあやつって一面大空を進んでゆく。下におちればモチロンアウト。おまけに敵の飛行船は倒すと爆弾をばらまいてくる。うーん冷や汗ものだ。



◀ついに天空魔城に乗りだす。心してかかるように

しかしここを無事通り抜けるともはや最終ステージ。長い旅路も無事終了…するかどうかは君次第、レッツ・ゴー。



◀うおおーっ、コンドルの襲来だっ。逃げろ逃げろ



▲や、やった、とうとう終了だ。短いステージだったけどやたら長く感じたなぁ

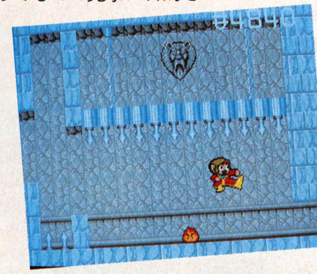
ROUND11 天空魔城

やって来ました最終ステージ。見事目的をはたすんだ

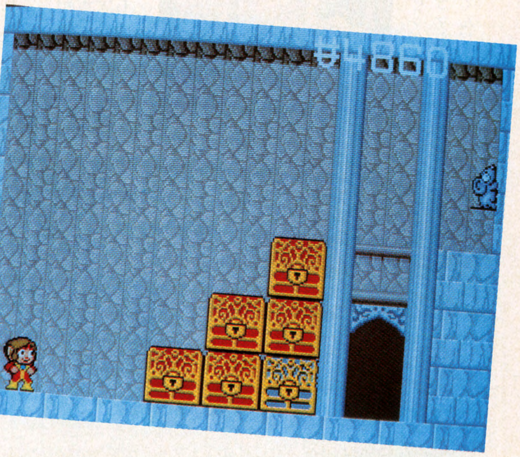
さて長かった道もいよいよこれが最後だ。天空魔城の中は今まで見た事もなかったような敵がザクザクと、イヤそれだけではない。ありとあらゆるところにトラップがしかけられておりアレクが来るのを今か今かと待ちかまえている。でもそんな物にくじける事はなく城の奥へと進んで行ってものの見事に目的をはたしてほしいところ。ここまで無事やって来れた君ならば絶対にやれると私は信じているヨ。



▲さあ、イヨイヨ天空魔城の入口にやってきた。この中にどんな冒険が



◀うおっと炎だ。でもあんまり高く飛びすぎるとグザリ…



メガドライブ最新ソフト情報

今月の最新ソフト情報は、なんていったってあの「大魔界村」がメガドライブで発売されることになった…と、これ一言につきる。大魔界村を知らない人のために（ま、そんな人はいないだろうけど）簡単に説明すると、このゲームは去年のＡＭショーで華々しくデビューした業務用（アーケード）ゲームで、市場には去年12月頃からお目見えしている。主人公アーサーを操り、宿敵ルシファーをたおすというアクションゲームなんだけど、ステージは全５面、２周すればエンディングというあまりに過酷なものなんだ。あらゆる武器があり、それぞれに対応したマジックも持ち合わせていて攻撃方法もかなり多彩。グラフィックも業務用1、2を争う美しさとあって、今だに大人気。

これだけのソフトをそのまま完ペキな形で移植できるのはメガドライブをおいて他にはない!!　一刻も早くプレイしてみたいけど、発売日の方は７月頃になりそうだ。たっぷりと開発に時間をかけ、よりハイグレードな作品に仕上げてほしいよね!!

メガドライブ参入メーカーに関しては２月末にセガ社より発表されることになったよ（10社以上あるようだ）。５月号では詳しく紹介できると思うので楽しみにしていて下さいネ♡

編お答えしよう。変わった変わった。いやこれはすごくいい意味でだよモチロン。あの時に比べると現在完成に向かって着々と近づきつつある。パワーダウンなんてトンデモない。あの段階よりも数段、イヤそれ以上にパワーアップしているぞ。君の心配は見事に解消だネ！　もうすぐみんなの目の前に現れるのでその日を期待して夜は安心して眠ってくれ。睡眠不足で病気になったりしたらそれこそ元も子もなくなってしまうぞ。

今回は本当にあぶないソ・フ・トの集合だぞっ!!

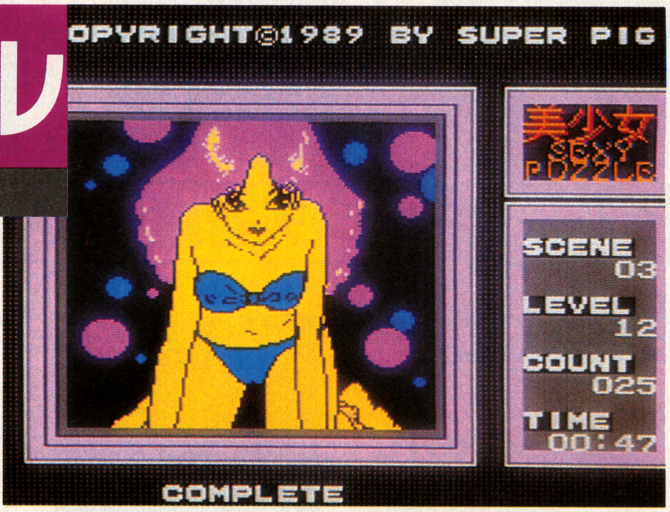
Vol.8 Hacker ハッカー

街で見付けた あぶないソフト大全科

超大人気のこのページ、なんと回をかさねること8回目。ソフトも豊富にラインナップされ、高品位のものが増えてきたぞ。今まで手をこまねいたキミ達もぜひプレイしてみて!!

美少女セクシーパズル

▶ハッカー　ファミコン　ディスク　¥4900　発売中

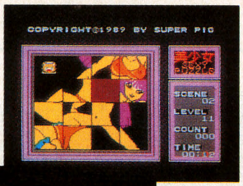




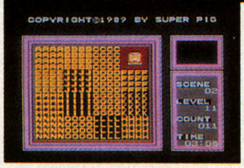
音声合成、アニメーションどちらも最高の仕上りだ!!

ハッカーソフトの第8弾目を数えるこの作品、今まで我々プレイする側から「プレイする緊張感、楽しみが少ない」というきびしい意見をはねのけてしまうすばらしいデキになったよ。ここまでソフトが増えてくると、中途半端なソフトは創れない。ハッカーさんも大奮起、これからのHソフトの動向は要チェックなのだ。

んでもってこのセクシーパズル、ルールは今さら説明する必要がないという14パズル。リップスティックからの経験をふまえ、タテ、ヨコそれぞれの列を1度に移動することが出来るようになったぞ。2度、3度手間がなくなり、よりエキサイティングになったゾ。



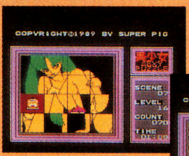
▶左上のピッグのカーソルでコマを移動させていくんだ



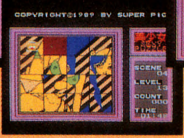
◀ポーズボタンを押すとこのようなアルファベットで構成されたパズルに変わる

待たせてゴメン。やっとプレイできるよ♡

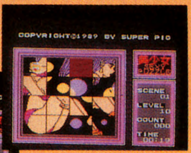
2月号から予告しながらなかなか画面を見せてあげれなかったセクシーパズル。やっと完成!!　ショップにいそごうぜ!!



▲内山亜紀原画によるかわいい女の子達



▼かわいい声がたまらない♡



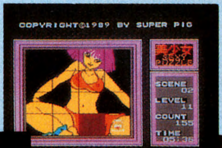
▲しかもアニメーションしてしまうゾ

ルールはとってもシビアだ！　心してかかろうぜ。

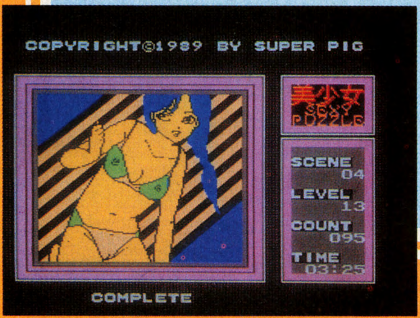
ただバクゼンとコマを動かせばいいってもんじゃない

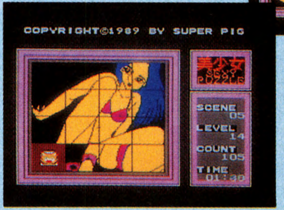
ゲーム自体は14パズル。14のコマをならびかえて1枚の絵を完成させるんだけど、その1ゲーム内にいろんな制約がもうけられているんだ。まずは移動回数、これは200回を越えてはいけない。もう1つは制限時間。回が進むにつれ時間はどんどん短かくなっていくのでかなりつらいゾ。どちらもジャマな制約なようであってその実とってもゲーム性を高めているよ。これは手に汗にぎる!!

一定時間内に!!そして移動は200回以内!!



◀まとめてコマを動かして回数節約!!

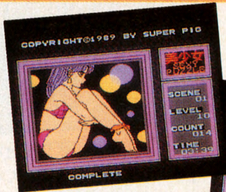


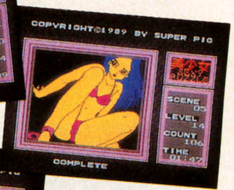


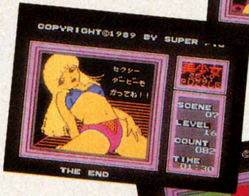
◀ポーズがきかないので素速い反応を

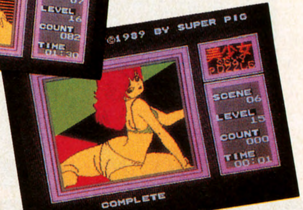


▲時間がなくなるとその時点でゲームオーバー







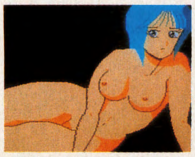


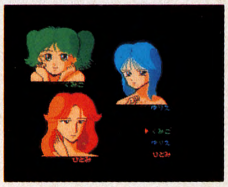
小林ひとみの衝撃的テニス

▶ハッカー　ファミコン　ディスク　¥4900　発売中

ショッキングの名にふさわしく、これはまさにオドロキなのだ。なんともこれはエロチック、テニスギャルのあのムチムチした太ももやスカートの中など、真下からのぞき見てしまうものなのだ。スケベをきわめた人が行きつく先といわれるチラリズムの世界を満喫してしまえるのだよ!! それもなんとかわいらしい女の子が3人も登場してしまい、その内のひとりがなんと我らの小林ひとみちゃん。いっちょ腕をみがいてスカートの中を見てしまおうではないの!! そしてテニスに勝利するとスペシャルポーズのおまけ付き。











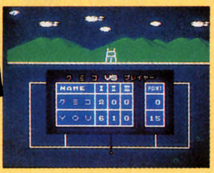
▲くみこちゃん。これは普通じゃ見れないよ♡

ムフフシーンだけでは欲求不満だ!!

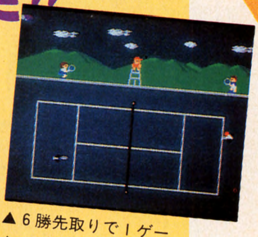
テニスゲームとしてもかなり完成度が高いこのソフト、くみこ、ゆりえ、ひとみの順に難易度が上がっていくよ、ひとみに勝つにはかなりの努力が必要だ。ガンバレ!!



▲真横と真上からの2つのマップでリアル



▼スマッシュ、ボレーをたくみに使い分けて



▲6勝先取りで1ゲームいただきだ

美少女エイリアンバトル

▶ハッカー　ディスク　¥4900　3月発売予定

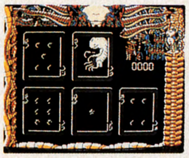
ぬわーんと超最新作を「美少女エイリアンバトル」のファミコン版画面写真を入手してしまったゾ。下の4カットがそれなんだけど、見てどうかな!? かなりエグく、そしてとってもハードな描写でしょ!! 何はさておき、これらのグラフィックを見るにはポーカーに勝たなくっちゃいけないんだゾ。







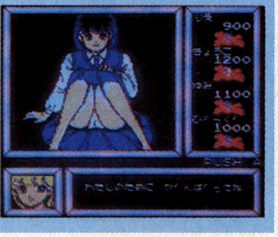




超ド級コマンド発見!!
☆美少女セクシーダービー

これは馬を必ず1位にするコマンドだ。これでキミの美少女オーナーにも○×が立つってもんだね。

まずディスクを入れてタイトル画面を出す。そうしたらすかさず、スタート、セレクト、A、B全てのボタンを同時に押す。次に馬が走り出す前にBABAと押せば馬は他の馬を横目にダッシュ!? 速攻で入力だっ。

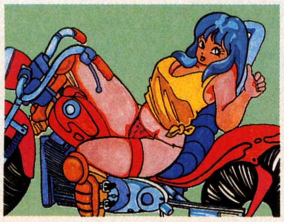


美少女ピンボール

▶ハッカー　ディスク　¥4900　3月下旬発売予定

あらゆるジャンルのゲームが続々とアダルトソフト界に進出する中、ついにピンボールでエッチしてしまおうという考えるだけでも楽しめそうなゲームが発売されることになったよ。

このピンボールの最大の特徴はピンボールのメインフィールドがどんどん上へスクロールすること。画面の切りかわりでの スクロールではないのでワイド感たっぷりにプレイ（エッチも）できる。



美少女シリーズのソフトはまだまだ出るよ!

これらのハッカーソフトがほしい人は通販もしてくれるっていうから利用してみてはいかがかな？ハガキに住所、氏名、電話番号、年令、そして希望の商品名（リップスティック等シリーズ物はどれがほしいのかしっかり指定して!!）を明記して右記の宛先まで送ってね。価格はリップスティック①〜⑤が各¥2980で、その他のソフトは全部¥4900となっているんだ。また、全品送料は無料サービスなんだって!! しかも代金の支払いは商品到着時でOKなので、すぐさま買って楽しむことが出来るって訳サ。これでわざわざソフト屋さんまで足を運ぶことはなくなるし、第一白い瞳で見られることもなくなるね。

このコーナーに対する御意見、御感想、リクエスト等ハイスコア編集部までよろしくね!!

〒104　東京都中央区銀座7−14−16
太陽銀座ビル1F
㈱ハッカーインターナショナルHS係
☎03−546−1117

40円

〒104
東京都中央区銀座7−14−16
太陽銀座ビル1F
KKハッカーインターナショナル
HS係

希望商品名
〒住所
氏名
電話番号
年齢

It's CANVAS!

なにがなんでもさーくるらいふはタイトルを一新。あらゆるお便りを総合して紹介していくオールラウンドなコーナーに変わりました。その名もIt's CANVAS！　キミ達の熱い思いをじゃんじゃんぶつけて来てね。㋕も今まで以上にノリノリよ!!



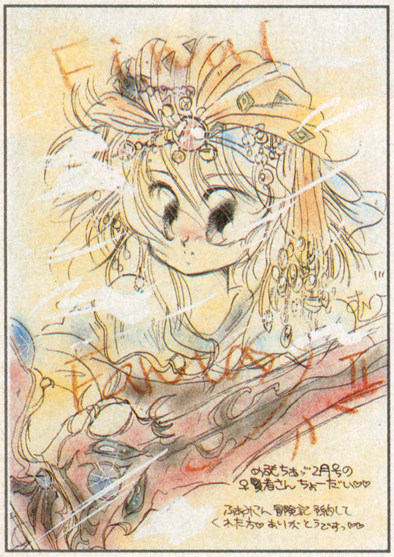
▶おさだぴい　回をかさねるごとにどんどん表情がいやらしくなっていくんだもんなあ。個人的にイラスト描いてよ!!

▶静岡県　ラナルータ　そういえば男の戦士を描いてくれる人って少ないんだよな…。今度はやはり男の魔法使いでしょう

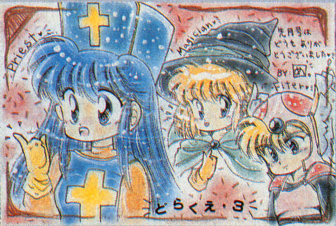


今月のさらし者

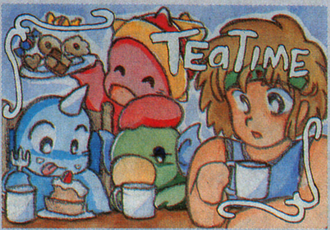
▼夢幻来N　さらし者おめでとう。ファンが多いんだからイラスト送ってくれなきゃダメよ!!



▼愛知県　真渕なおみ　掲載おくれちゃってゴメンネ♥　ペンタッチがきれいだね



▲東京都　めるも　2月号につづいてはこの3人衆♥　次はどれでくるのか…今から楽しみにしてますよ!!



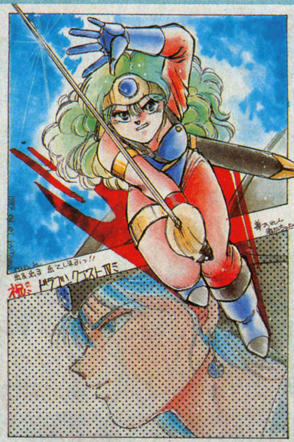
▲埼玉県　栗本たくみ　おいおい、PNを書き忘れとるゾイ。でも名前おぼえちゃったし、イラスト上手し…ゆるそう。



▲東京都　鴻上きのっぴー　とっても深みがあって発色がよくって…すてきです



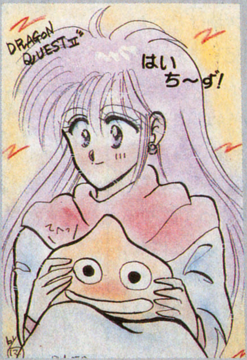
▲東京都　東雲飛鶴　ただならぬ迫力!!　おぬしかなりの数をこなしていると見た



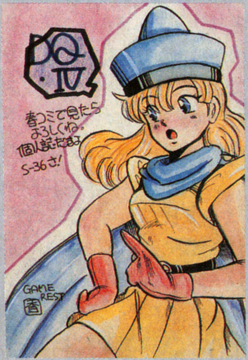
▲兵庫県　たまえ　実はこういう動きのあるイラストも大好きな㋕。また描いて



▼千葉県　におれにこ　う〜んイシレタがはがれておる…悲しいの



▼千葉県　香川友信　ドラクエⅣ発表後、やはり姫は大人気なのだ



▼大阪府　いかちよ　ぎょえ〜消印が押されているではないか〜!!



▼愛媛県　下岡真弓　ドラスピのストーリーってかなりきてるよね











▲大阪府　temple　今月はミンウのイラストがけっこう多かった…。ミンウファンて多いのね

▼群馬県　天宮まるや　超スピード掲載…だね♥　ハイスコアは総合ゲーム雑誌なんだよ

▲神奈川県　坂田裕介　コスプレの写真が出来たら必ずⓚに送ってほしいじょ♥

▼神奈川県　月遠あると　ほんと、こんな風景のサイドストーリーも見てみたいよね

▲愛媛県　小松慶子＆広島県　橋本芳枝　合作ってやっぱ最高だよね…

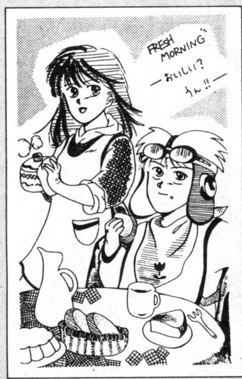
▼茨城県　ばると　しくしく…　そんなこと言わずにさぁ…なんとかなんないの

▲京都府　半木明也　なんとか3月号に載せてあげたかったな…　ゴメンね!!

▼山梨県　坂本麻美＆東京都　まりんすらいむ　これまた合作、Ⅳの戦士たち











▲東京都　はせがわ竜太　なに、CDROM²を買ったって!?　ナーガゆるさーん!!（？）

▶東京都　R通孝　ⓚも行ってきたぜっ!!　ファンのみんなのノリには脱帽…



ドラクエかはたまたFFか?!今まさに戦国時代!!

そうなのでR。投稿ハガキを見ても、お店やメーカーにその反響ぶりを聞いてみても、ドラクエ、FFの両ファンの入れ込み様といったらものすごい。ⓚがハガキを読んでいる横でおもわずメガドライブがクラッシュしてしまうという異変まで起ってしまい大パニック。

例えば、文章投稿常連のたつろーちゃんのお便りには、「なにがFFよ。にわか仕込みの割り来れないシナリオ、安易な舞台設定のFFなんかドラクエシリーズの足元にも及ばないわよ!!…略」とあまりにも過激な文面で書かれていた。あな恐しやと思いつつも、ⓚはここで1つの結論に達したワケだ!!（大げさ）。自分自身どういうパターンなのか考えてみて!!

その1、ドラクエⅠからのプレイヤー、FFへの評価は悪くないがやはりドラクエが好き。その2、ドラクエ以上にFFのキャラに魅力を感じ、ゲームシステムうんぬんよりもシナリオでぐいぐい引きよせられる。または全くその逆のパターン。その3、完成されたゲームシステム、シナリオに感動しドラクエからFFに寝がえった。その4、どっちもおもしろいしシナリオもすてき、等々。ここまでこの2作にこだわるのはやはりどちらも〝魅力〟という要素がバツグンに飛び出していることに違いない。東京都では、ファンどうしが路上で口論になるというさわぎまで起ったっていうし…。この戦争、もう少しあれこれ考えてみよう!!



◀徳島県　青嵐　ドラクエⅢの1シーン。馬車で移動するっていうⅣのイメージイラストも描いてほしいんだけど…やっぱだめかな…

It's CANVAS! 今月のお題　ドラゴンクエストⅣ

という訳で今までスペースの関係で自然消滅するのではないかと思われていた『今月のお題』が帰って来た!!　熱きキミのお便り、イラストをまたまた送ってね。今月のお題はドラクエⅣ!!　FFファンのキミも、なぜウィザードリィを無視するんだぁ!!と怒るキミも素直でロコツなお便りを待っています。コーナーもここに来てやっと拡大できそうなのでより多くのみんなの声を取り扱えそうです…うれしいことですな。来月紹介するお便りに関するキミ達の意見も聞きたいので何ヵ月かに渡ってつづけたいと思います。ヨロシク!!



▶北海道　ルシンダ　FFファンもぜひお便りを!!

ドラクエとＦＦネタばかりやってると他のファンのみんなに怒られちゃうのでここらで話題を切りかえたいと思います。

３月号で龍姫ちゃんからのハガキには40通を超える反響のお便りが寄せられた。みんなのハガキを読んでいると賛否両論さまざまだったんだけど、両極端な２通のお便りを紹介しようと思うんだ。まずは賛の方、東京都の葛飾区くん…もとい飛翔くんから。「やはりボクもこれに似た事件を知っています。某マンガの一場面をそのままマネして投稿している人がいるのです。そのマネされた方の絵がすごく好きで、だから見た時ムッとしてしまいました。……。」その怒りがおもいっきりホットにつづられたお手紙だったんだけど、ここでⓚからちっと細かなことをお話を１つ。まず同人誌っていうのは好きな者どうしがお互いの楽しみのため創作活動するひとつの手段だと思うわけ。そこで１つ問題になるのが著作権。実は同人誌に関してはこのあたりの法律ってとてもあいまいなんだ。こだわった事を言っちゃうと、１つドラクエのキャラをイラストで描くにもその著作権を持った会社の許可が必要になる。利益にならない範囲ならということで半分黙認状態になっている。否のお便りをくれた富山県のうらべえくんは、このあたりを指摘し「結局似たようなことをやっているんだから…中略…それに遇然性が強い。」という意見をくれた。ⓚもその意見が全く間違っているとは思わないけど、そういうあいまいな時だからこそマネ(コピー)されたらけっこうイヤな思いをすることになるんだよね。明らかにそれが遇然としか思えないことならともかく、今回のケースは全く違っている。(実はそういうサークルをⓚも知っている…)悪質なサークルには今後の対応を考えたいね!!



◀北海道　羽坂葵　かわいらしいワルキューレちゃん（バルキリーだとやっぱりヘンね）



▶東京都　ロル　う～ん細かな点描。効果的に印刷できように!!



◀茨城県　いまのK　コナミマンとコナミレディ。着目点がけっこうイカしてますね



◀神奈川県　あおせあきよし　実はとてもおもしろいのにあまり注目されなかったソフトだね



▶茨城県　水野桧　ＲＰＧといえばこのゼルダもわすれちゃいけないよね。前ページの記事を読んで、ゼルダファンよ怒れ怒れ!!



▶大阪府　ドルアーガの涙　初投稿ですか!! 今後ともよろしくね。細工が凝ってて最高

♡なにがなんでもさーくるらいふ

TAKE IT EASY

執筆者、青谷昭良・イッチーMハール小佐・清野淳・ぢゃつかる軍曹・ほかちゃん・ヨーコさんのるーしぇくんその他。コミック、小説、フリートークで構成された、ゲームジャンルもオールマイティな本です。ゲーバロコミック本としてかなり評価の高い本に仕上がっています。

〒177　東京都練馬区石神井台8-7-10
豊岡玲子方
TAKE IT EASY



▲ＤＥＶＩＬ発行　Ｂ５　44Ｐ　オフセット　価格は問い合わせにて。

MONOTONE BOY

イラストだけのページは少なく、ほとんどがコミックで構成されています。カットの多い小説も割と読みやすいですね。表紙を見てのとうり、ゼルダとドラクエのオンリー本です。執筆者、水無月亘・けむ・望月翠・藤田まもる・北川ひかる・もり・かっさいかおり・谷春樹。

〒500　岐阜県岐阜市千手堂中町1-14
平野久美子方
MONOTONE BOY



▲ふぁいてぃんぐぷれいやーず発行　Ｂ５　40Ｐ　〒込み500円

ふぁみこん冒険記準備号

夢幻来Ｎ個人集。コピーのミニ本ですが、創り手がほんとに楽しんで創っているのがよくわかります。短編コミック、イラスト、フリートークなど、ハイスコア読書のＮちゃんファンのみんなは一見の価値アリですね。シリーズに先がけての準備号なので、これからがほんと楽しみです!!

〒950-31　新潟県新潟市島見町1193-4
金田里美



▲Ｂ７　20Ｐ　コピー　〒込み100円(小為替)＋切手100円

しあわせの靴

本のタイトルからもわかるとうり、ドラクエオンリー本です。執筆者は、主宰の故木ひろかずを始め、武内尚郁、菊地めぐみ、薬極京子、流夢戦。ドラクエⅢに関するいろいろなエピソードをそれぞれの感性で受け止め、コミック化している点が、この本のおもしろいところですね。

〒241　神奈川県横浜市
旭区若葉台2-8-802
大平兼代



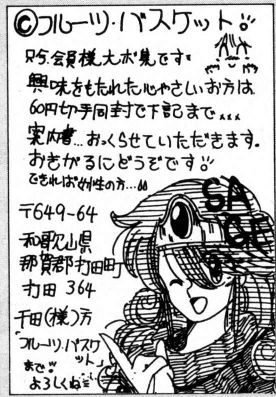
▲菊故ＦＣファンタジア発行　Ａ５　84Ｐ　オフセット　〒込み700円

♡さーくる伝言板

3月号の伝言板のイラストは全て印刷ミスで文字が読み取りにくかったことをおわびします。今回からはハガキをグーンと大きく掲載していきますので見づらさも解消できそうです。キミ達のページだ!!ガーンと行こうぜ。











会員、購読者募集

★ＢＡＤ　ＤＲＡＧＯＮＳ(仮)では、会員を募集中。同人誌制作専門のサークルです!!　〒332 川口市中青木4-7-5-809 大元方「ＢＡＤ・Ｄ」

★ロールプレイングゲームサークルの「ＦＦ」騎士団では、小説やイラストに自信のある人を求めています。年齢は問いません。〒321-02　栃木県下都賀郡壬生町壬生甲3778-16　沖倉淳子

★ＲＰＧファンタジーというサークル結成にあたり、執筆者と入会者を募集します。〒899-04　鹿児島県出水郡高尾野町下高尾町3996　小路方「ＦＡＮＴＡＳＹ」

文通して下さい!!

ゲーム好きならだれでもかまいません!!　〒511 三重県桑名市西正和台4-11-6 ＫＩＮＧ☆ＤＲＡＧＯＮ

★アニメ、ファミコンがこの世にないと生きていけないっ!!という人、お友達になりませんか？　〒244 神奈川県横浜市戸塚区前田町516-1 グリーンコーポ東戸塚　工藤恵理香　13歳

…てな訳で、サークルに連絡を取りたいキミは必ず返信用の60円切手を同封してあげてね。こちらがその情報を知りたいのだから、これはひとつの礼儀だと思うのです。サークルの方々でこれ以上の指定(カット同封、その他を同封等)をする場合は、ハガキにそのむねをはっきり明記してハイスコアまで送って下さいネ。



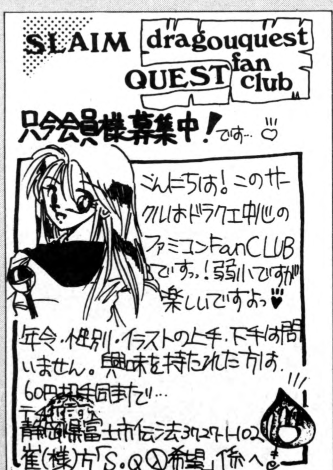












新コーナー It's CANVAS! へのお便りは

〒151
東京都渋谷区千駄ヶ谷2―34―13
ベルファイブビル3F
ハイスコア編集部
It's CANVAS「○○○○」係

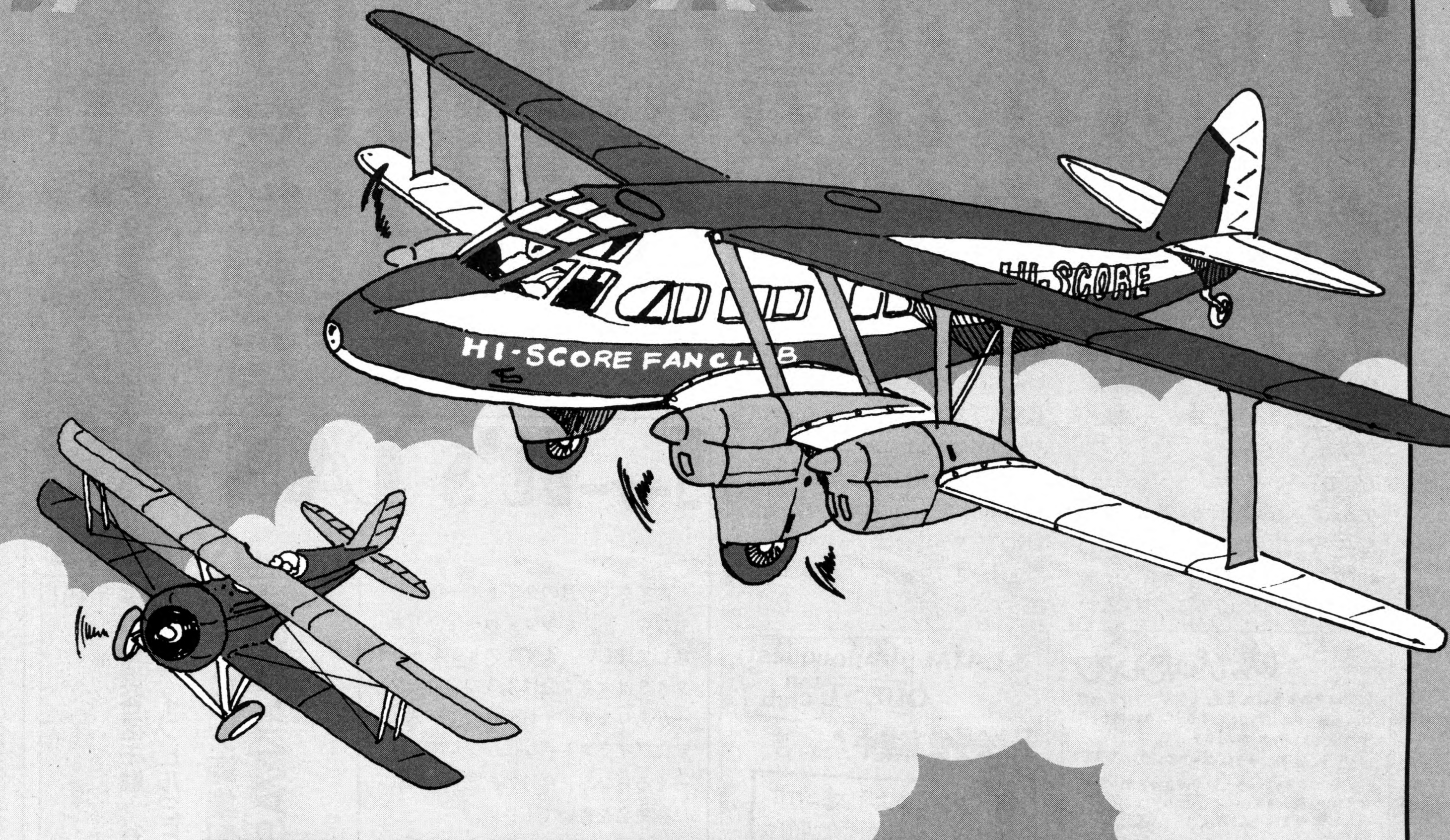
さてさて今月のタイトル一新にともない、宛先が多少変わったので注意してほしい。まずこのIt's ＣＡＮＶＡＳは大きく分けて３つのコーナーがあります。それぞれのコーナー別に、「イラスト」「なにがなんでもさーくるらいふ」「今月のお題」と個別に宛先名を書いて下さい。

イラストはカラー、スミ、薄ズミ等なんでもＯＫです。自分の得意なジャンルで腕をふるってちょうだいね。それと男の子の投稿者が極端に少ない(実に全体の10%以下)ので、ぜひともここは積極的に投稿して盛り上げてほしいと思っているゾ。このコーナーへの要望も聞かせてね。

ハイスコア
ファンクラブ

Hi-SCORE FAN CLUB

冬だ！雪だ！
湯どうふだっ!!



■CONTENTS

87 とっておき得だねニュース
88 GAME LABORATORY
91 編集部が選んだ今月のレコードベスト10
92 CINEMA EXPRESS
93 VIDEO GALLERY
94 読者プレゼント
95 INFORMATION
96 当選者の発表

HI-SCORE FAN CLUB





とっておき得だねニュース

NEW GAME MUSIC & VIDEO COLLECTOR

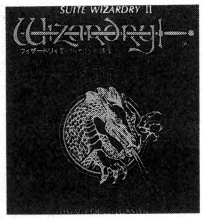
ファミコンジャンプ 英雄列伝



ポニーキャニオン
LP ¥2800
CD ¥3200
発売中

週刊少年ジャンプのキャラクター総出演のファミコンジャンプ。登場人物の数が普通じゃないなら、ＢＧＭの量も並じゃない。アニメの曲のアレンジや、物語の進行によって変化していく曲等、どれを取っても聴きごたえ最高!! 曲の楽しみ方の１つに、「どのキャラのイメージリングなのかを考えながら聴く」というなが上げられるんだ。なつかしいあの人物、あのヒーローと、聴いてるとワクワクしてきちゃう!!

WIZARDRY ウィザードリィII リルガミンの遺産



アポロン音楽工業
LP ¥2800
CD ¥3200
発売中

ファミコン版に先がけて発売されることになったこのウィズIIサウンド。プログラマーがオリジナルのシメージを壊さないことを第一に考えて創り上げただけに、その曲から与えられる印象はピカイチなのだ!! 前作のサウンドとは少し違い、ウィズそのものが持つ、暗くて重々しくそれでいて攻撃的な面がより強調されていてまさしく傑作の一枚。アレンジングも悪くないし、ファンは持っていてもいいんじゃない。

ホリ電機からふたつの新製品が発売



ホリトラック
3月中旬発売
¥3980

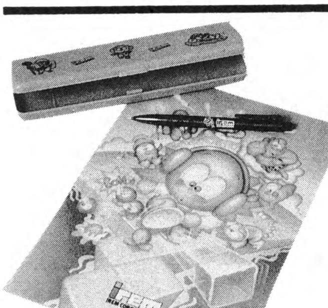
ハンドルコントローラー
3月中旬発売
¥3980

お待たせしました! ファミコン用トラックボール「ホリトラック」がとうとう発売されるぞ!!

このトラックボールってやつは、ゴルフや、サッカー、野球、バスケットなどなど、スポーツゲーム全般にとっても最適!! もちろん他のゲロムでもバッチリＯＫ。また、「Hi-Lo」切り換えスイッチで、キャラクターのスピードを２種類選ぶこともできるぞっ

みんなが望んでいたのになかなか発売されなかった「ハンドル」によるコントローラー。ドライブゲームや３Ｄシューテイング等、ハンドルがあればいいのになぁと思っちゃうソフトが多いだけに、これはうれしいことなのだ。これから発売されるソフト（アフターバーナー等）でも今までのソフトでも全てに対応するシステムだから買っておいて損はないゼ!!

アイレムグッズが発売されるぞっ



		通信販売価格	店頭販売価格
迷宮島	下じき	900 円（現金）送料500 円（切手）	400 円
	ふでばこ		300 円
	シャーペン ものさし		300 円
R－TYPE	下じき	――	400 円
ビジランテ	下じき	――	400 円
アイレム	カレンダー	1000円（現金）送料500 円（切手）	――

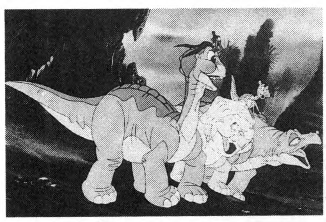
店頭販売の他、通信販売も行なっているので（セット売のみ。ふでばこのみ色指定できます〈ブルーor ピンク〉）近所で売ってない人は……

代金と送料500 円分の切手を、必ず現金書留で送ってください。

●通信販売申し込み先……
〒550 大阪府西区西本町1－11－9
岡本興産ビル
アイレム販売株式会社・販売第２課
「アイレムオリジナルグッズ通販」係

かわいい絵柄のついた、アイレムのオリジナルグッズが発売されたぞっ。ただし、どのグッズも数に限りがあるから先着優先という事。早くしないと手に入らなくなっちゃうぞっ。

～リトルフットの大冒険～ 謎の恐竜大陸の割引券プレゼント!!



アメリカで公開して大ヒットを飛ばした、スティーブン・スピルバーグ／ジョージ・ルーカス提供のアニメ映画〝～リトルフットの大冒険～ 謎の恐竜大陸〟が、３月８日より、東宝洋画系にて公開される(詳しくはＰ92にて)。

この謎の恐竜大陸の特別優待割引券（１枚で２名様まで有効)をＵＩＰ映画からなんと、50名様にプレゼント!!

裏面が、この映画の主人公、リトルフット(ブロントサウルス)などをはじめとした、かわいいキャラクターのシールになっているのがうれしい♥



INFORMATION

シグマ商事がテレホンサービスを設置したぞっ!!
今、話題のソフト〝必殺道場破り〟の情報がギッチリ♥ 03(400)1061

HI-SCORE FAN CLUB

AMI and MIO'S GAME LABORATORY

タマゴからかえるアミ。トウミンから目覚めるミオ。春はもうすぐそこ、2人にとって今年の春は、何かとんでもない様な事が起きちゃいそうな、そんな気がしてならない今日、このごろなのです。



不滅のピンボール、ここにあり!!

A：ピンボールといえば!?

M：村上春樹の「1973年のピンボール」、愛とは永遠であり、そしてまた儚いものである……。

A：資料といえば〝学習漫画〟のミオ、文庫本とくりゃぁ〝あとがき〟しか読まないのによく言うよ……。

M：そりゃないよぉ、せっかくネタを探してきたのにい！

A：ピンボールの映画もあったわね。ロックの王様、エルトン・ジョンが歌う〝ピンボールの魔術師〟。

M：映画「トミー」で、ビートルズ時代のバンド「ザ・フー」が演ずる盲目の少年、がチャンピオンを負かしてしまうストーリーだよね。

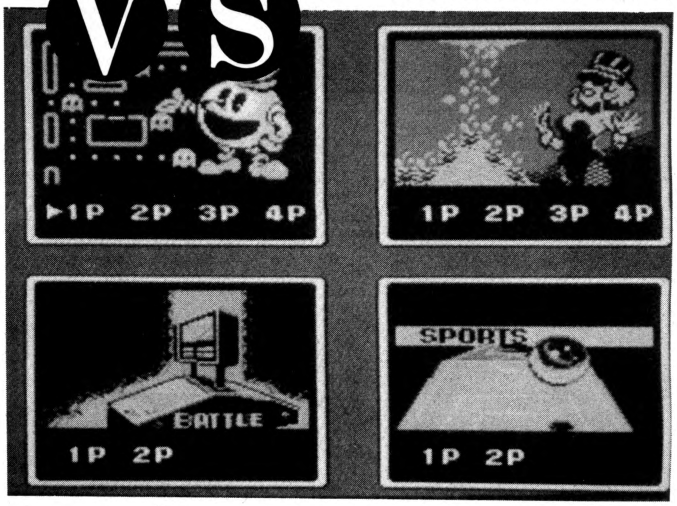
A：よぉ〜くご存知、じゃぁ「アメリカングラフティー」のワンシーンではどうでしょう。

M：はぁーい、ピンボールの機械を壊して、お金を盗んじゃうってやつ！

VS

ファミリーピンボール

▶3月10日発売　ナムコ　¥4900

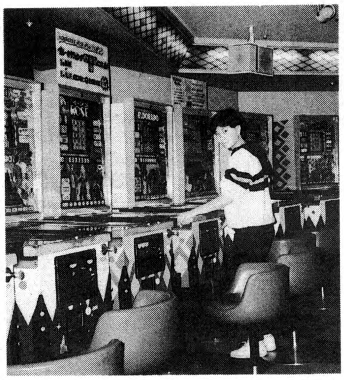


▲4種類のモードで盤面は7つ。球の転がり方、・速度・微妙なバネの動きはもう完璧!!

A：その通り！　今日はまぁめずらしく予習してきたこと！

M：これぐらい常の識よ。それにしてもその映画、見てみたいなぁ……。





標的は「ゲームファンタジア」に決定!!

A：昔のゲーセンって覚えてる!?

M：ちっちゃい頃、今からン10年前のゲーセンっていったら〝射的(しゃてき)〟や〝エアーホッケー〟〝ピンボール〟なんか思い出すけど、どっちかっていったら10円玉で動く〝ダンボくん〟や〝汽車ポッポ〟がなつかしくなっちゃう！

A：今のゲーセンとは大違い！　何しろアーケードなんてなかったんだもんね。それが〝インベーダー〟から始まって〝パックマン〟〝ドンキーコング〟と次から次へとアーケード主流になっていくのだぁ。

M：わぁなつかしい！

A：でも、ピンボールだってまだまだ現役。がんばってるんだ！

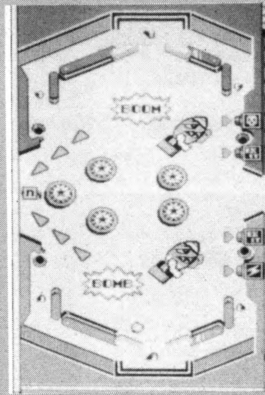
M：そこで……。

A：そこで、私達は池袋「ゲームファンタジー」にあるピンボール＆ビンゴゲームを訪ねてみることにしたんだ。ここは１Ｆ～３Ｆまでゲームがびっしり。その３Ｆに、あるある、「サイクロン」やら「トップシークレット」、ビンゴゲームが盛りだくさん！

M：あたしにも言わせて！　今日は、ミオです。あれだけ並んでるとキレイだよね、春樹流に言うと〝そのフィールドには様々な夢が描き出され、その点滅するライトが私に何かを話しかけている〟って感じかな！　うふっ。

A：なにバカな事いってんの。あぁあ初めて手にした文庫本に、思いっきりひたっちゃってる訳なのね…。

男なら バトルモード



もちろん基本は〝ピンボール〟。ＶＳモードのこのバトルは、時限爆弾のボールがでてきたり、玉の撃ちあいをしてみたり、ついでにフリッパーがワープしちゃったりなんかする楽しいシカケがいっぱいのモードなのだ。対人間か対コンピューターか、盤面(フィールド)もボンバー・サンダー・アタックと３種類もの選択ができるってことは、遊び方もいろいろある訳だ。こりゃぁオモシロイ。今すぐLet's play the Game！

ネェちゃんにつられて… ナインボールモード



モード画面だけでつられた君には、ナインボールモードが待っている！　こちらもＶＳモードで楽しめるんだ。ナインボールといえば〝ビリヤード〟を思い出す。なぁんだ、６つのポケットに入れりゃぁいいんだ、と勝手に想像するのは大きなまちがい！　実は、あのビンゴゲームのような、アレンジボールのような、〇×(まるばつ)のようなとにかくはじき出された球をフリッパーにひっかけて一列に並べるというのがゲームの内容。

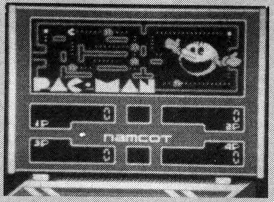
右の写真を見てほしい。これが本物のビンゴゲーム。単純なゲームだからこそテクニックが必要。これだ！　と決めたアナにスッポりと球を落とし入れなくてはいけない。球を自由自在に操つれればピンボールなんて簡単な訳だ。





アメリカ版アレンジボール!?

人喰人種の パックマンモード





▲わからない事は彼、小瀬さんまで。
〝サンシャイン店　☎03(971)9601〞

あぁなつかしや。あのパックマンが帰ってきた！　しかしピンボールの盤面でどうやってゲームをするか、一般庶民の君達には不思議に思うことだろう。よぉし、しょうがない、今日は特別キミだけに教えちゃおうじゃない！　ま、要するに、早い話がピンボールゲームといっしょ。ノーマルというかオーソドックスっというか。フツーのピンボール、ん、まぁそういう訳。え?!　何?!　ずい分えらそうに言ってたくせに?!　あぁ～、せっかく教えてあげたのにい……、もうずぇ一ったい教えてやんない！ファミコンならではのシカケや基本は本物そっくりだって事…。



A：わぁ、感激！　こ～んなにいっぱい集まると確かにかっこイイね！

M：ね、じゃぁさっそく楽しんじゃおうよぉ～。

A：ミオちゃ～ん、あんまり興奮して反則しちゃぁだめだよ！（っていってる間に反則してるミオ…）

M：すいませーん、機械止まっちゃったぁ…。おっかしいなぁ、縦にゆすれば大丈夫だって聞いたのになぁ…。

A：どちらにしろゆすって球の道を変えたりするのは反則になるの！　ほうら、すんごい音なっちゃって、止まっちゃったじゃないのぉ。

M：しゅいましぇ～ん。

A：あ、そうそうピンボールを蹴っとばして反則にしちゃうシーンがでてくる映画はなぁんだ？

M：また問題ですかぁ?!　うーんと…そんなの思いだせな～い！

A：ウッディ・アレンの「マンハッタン」のワンシーンでした。

M：ウーム、イッポンとられたぁ…。

A：まぁそれにしても、へたっぴいだぁねえ、見てられないわぁ……。

M：いーの、ほっといてよ！　アミよりは自信あるつもりだからね！

A：なにをおっしゃるカエルさん！　逆立ちしながらだって勝っちゃうぞぉ～だ！

……という訳で相変わらず仲間われのアミとミオ。結果はいうまでもなくどんぐりの背くらべってところです！



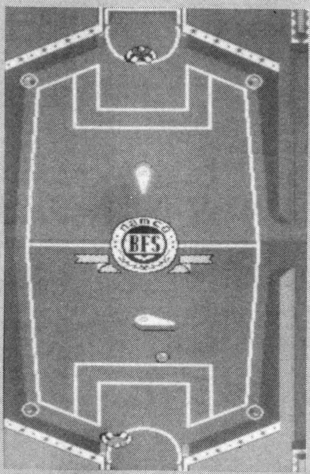
これこれ！ポーカーやってる場合じゃないでしょ！





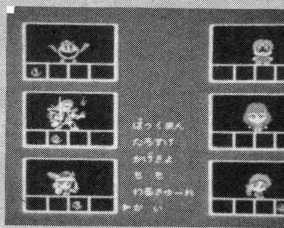
▶あれ?!　男どーしなのに何で照れてるのかなぁ……ミオ君！

ヘルシーにいこう スポーツモード



さぁあ、ファミコンばっかしやってる君、たまにはヘルシーにスポーツモードでもやろう。種目は〝サッカー〞と〝アイスホッケー〞どちらでも好きな方を選んでほしい。ゲームはVSモードなので2人いっペンに楽しめちゃうってのもイイが、特に面白いのが得点によって盤面が変わっちゃったり、フリッパーが360度回転しちゃったり、遊び心満点のこのモードには花丸をあげちゃってもおしくないのだ！

という訳で、突然ですがここでひとつ余談でも……。サッカーのそもそもの始まりは、〝人間の頭蓋骨を蹴っ飛ばして、うさ晴らした〞との説がある。アイスホッケーでは顔のキズあとが勲章。40以上の縫いあとがないと1人前の選手とはいえないというカナダ。そして、米国のゴーディ・ハウは500 以上もの縫いあとをもつ偉大な人物なのである。ん?!てことで〝Have a nice Game.！〞



▲さぁ、君ならどのキャラを選ぶ?!



▲サッカーのオープニング画面だ!!

編集部が選ぶ 今月のレコードベスト10

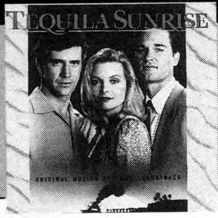
㋕仙人　Goofy　みっちゃん　師匠　NINO

もうすぐ冬もおわりに近づいてきたけど、ひと足早く春を味わえる曲を今月は選んでみました♡

3/1 東芝EMI　DURAN DURAN他

TEQUILA SUNRISE

CD　¥3200

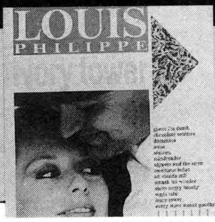


昨年のクリスマスに全米で公開され、現在もヒット中の映画「テキーラ サンライズ」のサウンドトラックが早くも日本で発売される。この映画のテーマソング「サレンダー・トウ・ミー」はアン・ウイルソンとロビン・サンダーとのデュエットで、もう最高♡　その他、デュラン・デュランなど豪華メンバーでいっぱいの1枚。

1/21 バップ　Louis PHILIPPE

ivory tower

CD　¥2800



今度こそ、今度こそと首を長くしてアルバムの発売を待っていたが、何度も発売延期の情報に首が延びきってしまいそうだ。っと、不安を感じていたところに発売決定の朗報。うれしいよ～♡「Guess I'm Dumb」のカバァーから始まるこのアルバムは全ての曲が聴いてて心地良く、なんだかやさしい気分になれてしまう。

2/8 フォーライフ　吉田拓郎

ひまわり

CT　¥2800
CD　¥3300



吉田拓郎は日本の音楽シーンにおいて、いつも気になる存在。もはや〝巨人〟と呼んでもいいだろう。前回のコンサートで、例のこぶしを振り上げるコンサートを否定したと言うのを聞いて、僕は嬉しくなった。アレやなんだよね、何も考えないくせにさ。このアルバムは拓郎の新たなターニングポイントと言える。

2/22 コロンビア　島田奈美

春だから

シングル　¥700



「春だから」ときたもんだと言っても、ハイスコアの表紙ではない。島田奈美ちゃんのニューシングル、「春だから」はとっても春らしい曲だよ。「春らしい曲ってどんなの？」と聞かれても答えようが無いが、とにかく春らしい曲。ひと足先に春を満喫したい人には、絶対にオススメってかんじ。

3/21 ビクター/アポロン　アン・ルイス

美人薄命

シングル　¥700
CT・CD　¥1000



「美人薄命」とはまた凄いタイトルだな。軽快なロックンロールだろうと思って聞いたら、何とこれスローバラード。でもさすがアンルイス、ヘビーな曲以上に聞きごたえあります。女の性というか、一途な愛というか、恐ろしいまでの美しさ。これでダンスは出来ないけれど、一度は聴いてみてね。

2/21 ビクター音楽産業　長山洋子

瞳の中のファーラウェイ

シングル　¥700
CT・CD　¥1000

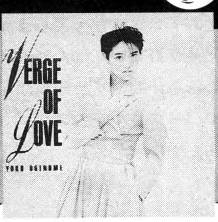


劇場用アニメーション映画「ファイブスター物語(ストーリーズ)」の主題歌。いつも元気してる長山ちゃんとはちょーっと違う面がうかがえて、とってもSFファンタジーなのだ。なんかね、聴いてると、「ああ、私達の地球は美しいんだ」って気分になれちゃう不思議な曲だよ！　アニメファンも長山ファンも聴いてみるべし！

2/21 ビクター音楽産業　荻野目洋子

VERGE OF LOVE

LP　¥2800
CD　¥3200



エネルギッシュな歌声がまた爆発！　と思って聴き始めて…おや？　なんだかずいぶん大人っぽいなあ。一緒にノセちゃう曲作りからしっとり聴かせる曲作りに変化したみたい。う～ん、荻野目ちゃんも大人になりつつあるのね。3曲目の語りの部分なんて、男の人が聞いたらあまりの色気にのけぞるんじゃない？

2/21 ビクター音楽産業　桜井ゆみ

Radical Chap

LP・CT　¥2800
CD　¥3200



4歳の時から、年とともに音楽に興味を深め、ボーカリストとして自分を表現しようと考えたという。このような経歴の彼女のボーカルはとっても味があって良い。また、このアルバムの中には、女性版RCってかんじの曲も含まれていて、私個人的にはけっこういけると思うよ。

2/22 東芝EMI　甲斐よしひろ

CHAOS

CD　¥3200
LP・CT　¥2800

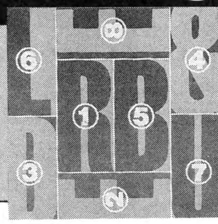


これほど甲斐よしひろの個性を感じることの出来たアルバムも久しぶりだな。ボクの思う彼の個性っていうのは70年代にはやったあの〝フォーク〟っぽいサウンド。この「カオス」ではボクの一番好きだった頃のあのメロディを聴けて大満足でした。特に6曲目のサンキューは個人的に大プッシュしてしまいます!!

2/25 アルファムーン　PINK

RED & BLUE

CD　¥3200
LP・CT　¥2800



今年から彼らはソロ活動を始めるんだ…。ってことはボクらファンにとって最後のアルバムなわけ。んでもって聴いてみると（さすがに）すごい!!　メンバーがメンバーなだけにヘビメタ、バラードなどあらゆるジャンルを取り入れたサイバーパンクをサウンドに仕上がっていました。2曲目〝ストーリー〟が最高だよ。

CINEMA EXPRESS 映画情報

文／菊池　里佳

レインマン

1988年ユナイト映画　ＵＩＰ配給　監督：バリー・レビンソン　脚本：バリー・モロー、ロナルド・バース　キャスト：ダスティン・ホフマン、トム・クルーズ他

縁を切ったも同然で家出していた青年が、突如父親の死で自分に兄がいることを知る。遺産の分け前を主張しに、無理矢理押しかけると確かに彼はいた。だが、その兄は何と自閉症患者だったのだ。それからふたりの奇妙な旅が始まる――今や人気絶頂のトム・クルーズと、80年代末もしぶとく生き残り続ける演技派ダスティン・ホフマンの大競演。これって話の構造自体は『Ｅ・Ｔ．』みたいなもんだわな。ストレンジャーとの出会い、そして別れ。ロードムービー）乗物を乗りつぐ旅映画）仕立てなので、ちょっとヒネった愛情物語って感じだ。


▲ホフマンの自閉症の演技が、あまりにリアルなのだ！

ホフマンの演技が目茶目茶リアル。成り切っている！　これに賭けたと見たね。彼はむしろやりすぎなくらいだが、面白くてやがて哀しき…といったペーソスにきわどいところで救われている。

パンチライン

1988年コロムビア映画　コロムビア・トライスター配給　監督・脚本：ディビッド・セルツァー　キャスト：サリー・フィールド、トム・ハンクス、ジョン・グッドマン他


▲厳しいスタンダップ・コミックの世界に泣き笑い

『プレイス・イン・ザ・ハート』のサリー・フィールドと、『ビッグ』のトム・ハンクス。今、いちばん脂の乗っている俳優同士の組み合わせだ。

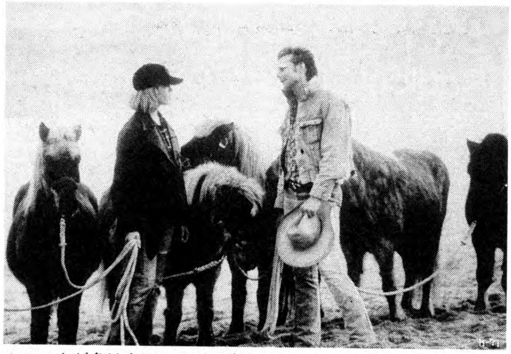
〝パンチライン〟とはギャグのオチのこと。そしてスタンダップ・コミックとは、ひとり漫才のようなもの。ＮＹのコメディ・クラブで腕を競うコメディアンふたり。男は本当は医大生。しかしこの道に入れ込みすぎて落ちこぼれ、もはや実力No.１。女はレッキとした主婦である。家には旦那と可愛いい子供がふたり。だが、平凡な生活に飽き足らず、幼い頃からの笑いに賭けた夢を果たしにクラブに出向いてゆく。

ハンクスの確かなサポートを得て、主婦をやらせたらいちばん！　のサリー・フィールドが光り輝くのだ。家庭と夢の間で、そのどちらにも価値を見出すところが素敵で泣けてくるんだよ。

ホームボーイ

1988年ヘラルド映画　日本ヘラルド映画配給　監督：マイケル・セラシン　原作：ミッキー・ローク　キャスト：ミッキー・ローク、クリストファー・ウォーケン他

ミッキー・ロークが10年の歳月をかけて、想いをこれ１本にぶつけた力作。引退しそこなったボクサーの物語で、要するに負け犬のお話。


▲ロークが負け犬のヒーロー像をとことん演じてくれる…

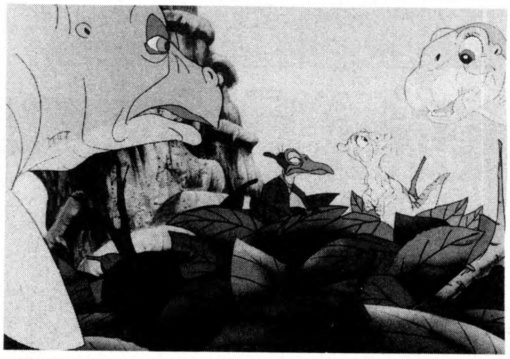
元ボクサーだった彼の、自伝的な部分が反映されている。コソクな闘いぶりとか、自暴自棄なクセに他人に妙に優しかったりして…。恋人役が彼の奥方のデブラ・フューアーだし、ガラス玉のよーな目のクリストファー・ウォーケンもいい味出している。ファンの興味を引きそうでしょ。それはともかく、何なんだこのクサさは!?　笑えるぜぇ～これは。だって、そもそも自分が書いた話で、自分が主人公でボロボロになって死んじゃうなんて、それってよっぽどのナルシストでなきゃできっこないじゃん！　全編に流れるクラプトンのギターも泣きに泣いている。よーやるわ。好きなんだねぇ～。

リトルフットの大冒険 謎の恐竜大陸

1988年ユニヴァーサル映画　アンブリン・エンタティメント作品　ＵＩＰ配給　製作総指揮：スティーブン・スピルバーグ、ジョージ・ルーカス　製作・監督：ドン・ブルース

実写＋アニメの『ロジャー・ラビット』の人気もスゴイものがあったけど、コレは純然たるアニメなのにランキングのトップになってしまった。最近のアメリカでいちばんヒットしたアニメ。それもそのはずチームがスゴイ。スピルバーグとルーカスが、ガッチリ手を組んで作ってるんだもん！

お母さんが死んでひとりぼっちになっちゃった恐竜の赤ちゃんリトルフットが、同じような境遇の仲間４匹と共に旅をして理想の地を見つけるまでの物語。恐竜は『アメリカ物語』のネズミよりも遙かに魅力的なキャラだ。誰も本物が動いてるとこなんか見たことないんだから、ロマンがあるよね。１匹１匹の性格が、すんごく個性的で可愛いらしい。特に憎まれっ子の女の子恐竜がイイ。オプチカル・シーンが29も。天変地異が大迫力だぞ！


▲赤ちゃん恐竜がとっても可愛いいの。色もすごくキレイ！

ビデオ情報局 VIDEO GALLERY

ウィロー

RCAコロンビア・ピクチャーズビデオ

VHS—β II/カラー/ステレオHi-Fi/127分/¥16800/監督：ロン・ハワード





◀これぞヒロイック・ファンタジーの決定版/　酔えます、実に

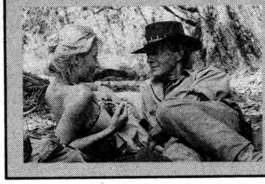
『プリンセス・ブライド・ストーリー』もそうだったけど、最近の映画はヒロイック・ファンタジーが大ハヤリ。そう、ドラクエの世界ですよ要するに。悪者や怪物と闘うたくましい騎士。お姫さまや魔法使いの婆さんが、それに荷担する。背景は石造りの城や地下迷宮。中世のおどろおどろの雰囲気で、冒険につぐまた冒険…。G・ルーカスが総指揮をとったこの作品も、そんな世界をタップリと堪能させてくれる。役柄の配置関係が、『スター・ウォーズ』とちょっち似てたりしてニ～ンマリ。いがみ合ってたハズのお姫さまが騎士にキスするシーンがいいっ♥

クロコダイル・ダンディー2

CIC・ビクタービデオ

VHS—β II/カラー/ステレオHi-Fi/112分/¥15800：ジョン・コーネル





◀都会の生活に少しは馴染んだワニ男。痛快な逆襲の始まり始まり

ダンディーとスーが、今度はいきなりNYで同棲しているところから始まるんだからいかにも続編ってカンジ。役者も前作と変わらず。だが今回、文化の違いに驚かされるのは彼らの方ではなくて都会人の方なのだ。オーストラリアの自然児が巻き起こすカルチャーショックをテーマにした前作だったが、今回はふたりをつけ狙うマフィアどもが、彼の地元オーストラリアでコテンパンにやっつけられるワケ。前半は都会の生活に結構適合しちゃってる彼がユニーク。で、いよいよ後半おおらかな彼のカルチャーパワーが本領を発揮する。前作の2倍は楽しめる/

ビッグ・ビジネス

バンダイビデオ

VHS—β II/カラー/ステレオHi-Fi/97分/¥14800/監督：ジム・エイブラハムズ





◀ただでさえ強力なふたりなのに、それがダブルなんだからもう/

生まれた時に、片方を取り違えられた双子の姉妹2組。片やNYの大金持ち。片や農家。そんな彼女らが、運命のいたずらで30年ぶりに再会。NYの同じホテルでばったり出くわしたからさあ大変/　奇想天外なこのお話を演じているのは、『殺したい女』のベット・ミドラーと『9時から5時まで』のリリー・トムリン。それも1人2役×ダブルなんだから、もう頭はこんがらがるわ画面はにぎやかすぎるわでたまんないっ/　トイレでばったりのシーンで、鏡だと思って体をぶるぶるぶるぶる震わせるミドラーなんてもう最高。監督は笑いにこなれた才人だね。

悪魔の毒々プラトーン

コロンビアビデオ

VHS/カラー/ステレオHi-Fi/105分/¥14800/監督：マイケル・ハーツ、サミュエル・ウェイル





◀その下らなさ、お下劣さに1等賞をあげる。ポリシーあるもん/

「あー、スッキリした」という人と「何なんだ、こりゃあワシを馬鹿にしとんのか!?」という人と。まぁ、これってふたつにひとつでしょうね。なにしろ謳い文句がスゴイ/　〝はらわた飛び交う空前のバイオレンス、鼻血も枯れるお色気大噴火、脳みそ溶ろけるナンセンス・ギャグの大洪水…やっぱりトロマはスゴイ!!〟ってなぐらいだもの。トロマってのはLAの映画製作レーベルのこと。ここんちのは、安い、早い（撮影時間が）、下らないの三拍子。痛烈な皮肉がきいていて、そのアブナさきわどさが最高に面白いのだ/　戦争地獄絵図に笑いが広がる——

マジック・クエスト　魔界の剣

アポロン音楽工業

VHS/カラー/ステレオHi-Fi/100分/¥14800/監督：アルバート・ピュン





◀呪縛が解けて、ビデオも出たってか？　まあいいんだけどね

この映画がアメリカで公開されたのは1981年。バラエティ紙の興行ランキングでNo.1を獲得した大ヒット作である。ところが、これが日本で公開されたのは昨年末のことだった。なんでもさる星占いで、「極東での公開は7年間見合わせるよーに」とのお告げが出たからなんだと。…とまぁそんなイワクつきが胡散臭くもあるけれど、作品自体はシッカリしたものなのでひと安心。予想通りB級の域をまぬがれないが、これが結構面白いんだ。妖術使いの出てくるヒロイック・ファンタジー。雰囲気ももうバリバリで。ドロドロの特殊メイクにも力が入ってる/

この胸のときめきを

アポロン音楽工業

VHS/カラー/ステレオHi-Fi/102分/¥14800/監督：和泉聖治/キャスト：森沢なつこ



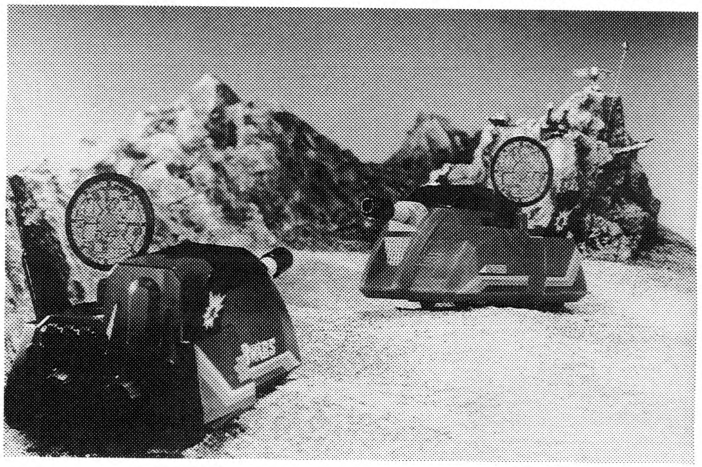


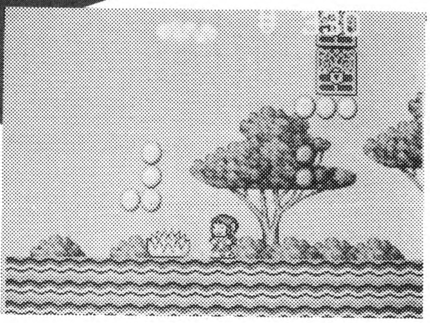
◀修学旅行を描いた映画なんて気がきいてるよなっ。ポロリとくる

これは、『ビー・バップ・ハイスクール』などのノーテンキなツッパリ学園モノとはちょっと違う。どっちかっていうと青春映画なんでしょうなあ、やっぱ。出てくるのは仙台と博多と京都の高校生。それぞれの高校の男女が、修学旅行先の京都で色々なカタチのボーイ・ミーツ・ガールを繰り広げる。いそいそとペン・フレンドに会いに行こうとする女の子を、一途で、だけど不器用なあまりぶっきらぼうになってしまうクラスの男の子が邪魔したりしてさ。いいねぇ～。50'sを無理矢理かぶせているのがちょっちコジツケ臭い。が、田中邦衛の演技はモロ渋/

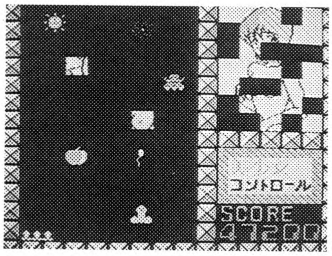
HI-SCORE FAN CLUB PRESENTS

▼こちらも学研から、BB弾を相手のマトをねらって発射して戦う"BBウォーズ"を3名様にプレゼント♡





▶セガから、メガドライブ用ソフト"アレクの天空魔城"を、3名様にプレゼント!!



▲セゾンから"美少女コントロール"を5名様にプレゼント♡　その名の通り、美少女ビシバシのソフトだ

▼ビクター音楽産業から"釣りキチ三平時計"を、10名様にプレゼントっ!!



▼アスキーから、話題のRPGゲーム"ウィザードリィ2(ファミコン版)"をなんと、どーんと10名様にプレゼントだっ!!



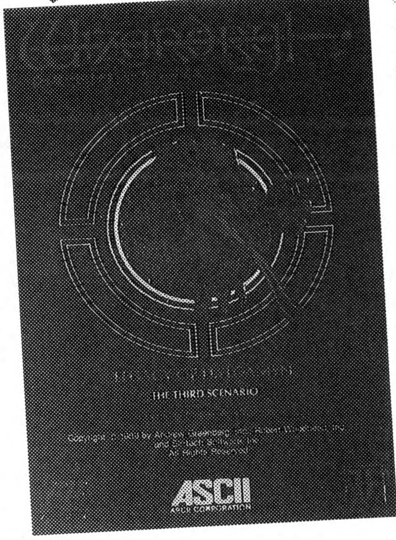
▲セタからファミコンソフト"トムソーヤーの冒険"のTシャツを、ど〜んと10名様に

▼ハイスコアから、朝まで★コンティニューの涙の最終回を記念して作られた"朝コンTシャツ"を5名様にプレゼントだ〜っ!!





▲ハッカーから、ますます好調のHソフト"ショッキングテニス"を、5名様にプレゼント♡

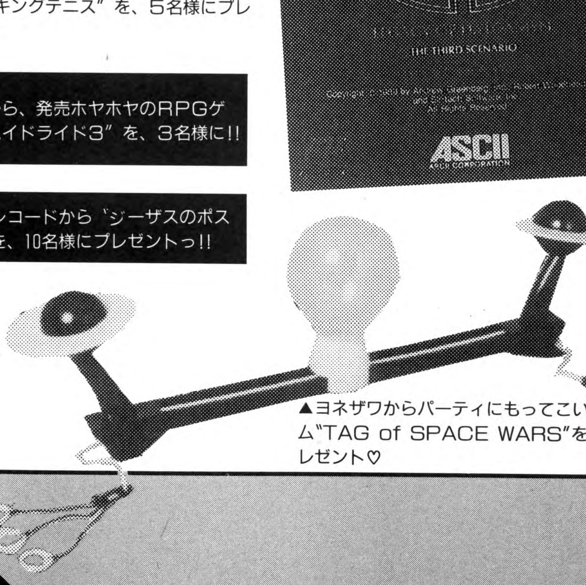


ナムコから、発売ホヤホヤのRPGゲーム"ハイドライド3"を、3名様に!!

キングレコードから"ジーザスのポスター"を、10名様にプレゼントっ!!

▲東芝EMIから、特別にZOIDS2のプレミアムキャンペーンの賞品である"ZOIDS2のCD"と"VIDEO(VHS)"を、各2名様にプレゼント





▲ヨネザワからパーティにもってこいの綱引きゲーム"TAG of SPACE WARS"を、3名様にプレゼント♡





▼学研から、何種類かの言葉を話す、ウサばらしに最適な"怒りのバキューンガン"を3種類計6名様に

応募券
ハイスコア
4月号

INFORMATION

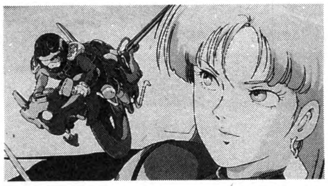


あの「機動戦士ガンダム」のキャラクターデザインや「巨神ゴーグ」などのオリジナル作品で成功をおさめている安彦良和監督・原作の長編劇場用アニメ「ヴィナス戦記」が今春3月より松竹系で公開される！ 学研「コミックノーラ」で連載されていた原作に新進ＳＦ作家の笹本祐一が脚本で参加、原作の持つ今日的な問題であえぐ金星のドラマをより激しく浮き彫りにする！ さて注目のストーリーは…

大型の氷惑星の激突で地球型の星に生まれ変わった金星に、人間が住み始めて72年がたった。



ヴィナス歴72年、イシュタルとアフロディアの二大自治州は戦争状態に突入、主人公ヒロは否応なくこの争いに巻き込まれていく…。「ヴィナス戦記」は今春公開の劇場作品の中でも超目玉作品だ！



89年春休み公開アニメーション一覧表

●ヴィナス戦記　原作・監督…安彦良和／声の出演…植草克秀（少年隊）
●アニメ三銃士　監督…湯山邦彦
3月11日(土)〜　全国松竹系公開　2本立　〈配給…松竹〉
●宇宙皇子（うつのみこ）　原作…藤川桂介／監督…古田憲二
●ファイブスター物語　原作…永野　護／監督…やまざきかずお
3月中旬〜　シネマ1ほかにてロードショー　〈配給…東宝〉
●春休み東映まんがまつり
★聖闘士星矢・最終聖戦の戦士たち　原作…車田正美／監督…明比正行
★ひみつのアッコちゃん★おそ松くん★高速戦隊ターボレンジャー
3月18日(土)〜　全国東映系公開　〈配給…東映〉
●ドラえもん／のび太の日本誕生　原作・脚本…藤子不二夫 F
●ドラミちゃん／ミニドラSOS　原作…藤子不二夫 F／監督…森脇真琴
3月11日(土)〜　全国東宝系公開　〈配給…東宝〉　ドラえもん10周年10作目
●それゆけ！アンパンマン／キラキラ星の涙　原作…やなせたかし
3月11日(土)〜　東劇系にてロードショー　〈配給…松竹富士〉
●うろつき童子　原作…前田俊夫／監督…高山秀樹
3月18日(土)〜　松竹セントラル3系にてロードショー　〈配給…WCC〉
●宇宙戦艦ヤマト大会（リバイバル）
★3月18日〜　宇宙戦艦ヤマト
★3月25日〜　さらば宇宙戦艦ヤマト
★4月1日〜宇宙戦艦ヤマト・完結編
3月18日(土)〜　松竹セントラル2にてロードショー　〈配給…WCC〉

HI-SCORE FAN CLUB

2月号 持ってけぇー!! 読者プレゼントの発表だぞっっ!

アメリカ物語オリジナルティッシュボックス

岩手県 今西龍太
東京都 阿川民子
岡山県 田宮 裕
長野県 白川有一
千葉県 中本哲郎
富山県 三宅伸彦
愛知県 平井光子
神奈川県 江崎昇平

宇宙の戦士テレホンカード

京都府 戸田健一
栃木県 黒木静夫
青森県 和田英之
大阪府 長谷川宗介
茨城県 村松 優
群馬県 坂本昌盛
東京都 古屋裕弘
山梨県 水口 肇
東京都 渡辺義之
大分県 江口 令

獣王記

香川県 斉藤重昭
埼玉県 富士川和郎
岐阜県 奥田 真

PCエンジン用アスキースティック

静岡県 有賀 元
奈良県 野口達郎
東京都 川村永一
大阪府 小津 実
鳥取県 舟越幸雄

プロ野球ファミリースタジアム'88

新潟県 永井泰彦
山口県 小堀秀昭
福島県 杉崎美紀夫

バックアップ活用テクニックPart.13

千葉県 郡司邦晴
鹿児島県 北条文夫
宮城県 石崎 晶
東京都 鈴木芳明
兵庫県 宮田誠也

ハイスコアオリジナルトレーナー

福島県 武田敏一
高知県 大塚 誠
群馬県 内藤 稔
広島県 東 正己
愛知県 増田 要

MSXのすべて（ビデオ）

三重県 細川修一
北海道 北村士郎
京都府 赤崎 等

PCエンジン用ジョイスティックXE-1PRO

奈良県 畑中 靖
熊本県 稲葉正彦
石川県 西尾三郎

忍者龍剣伝

岡山県 村岡浩幸
青森県 島野 旭
神奈川県 池田 勇

ミッキーのマジカルワールドテレホンカード

東京都 高田義則
愛媛県 沼田典子
秋田県 伊藤理香
大阪府 松本 忍
茨城県 早川美紀

イメージファイトのポスター

愛知県 沢田洋二
栃木県 田口 充
山形県 竹井賢次
広島県 小田圭介
徳島県 高木克己

シャンカラミュージックテープ

山形県 谷口美恵
静岡県 大友公一
石川県 山本卓矢
鳥取県 浅田 猛
長野県 石井直久
東京都 高橋尚樹
福島県 根本晃一
栃木県 藤本 博
東京都 瀬戸司郎
大阪府 角川京子
以下、配送をもってかえさせていただきます。

サンダークロスのポスター

東京都 佐山 稔
福井県 栗木繁正
大阪府 土屋政人
大阪府 関根輝夫
山口県 千葉 晋

ファミコン用ジョイカードmkII

京都府 鳥居春彦
新潟県 山村裕弘
広島県 池原 亨

100万$キッドのテレホンカード

青森県 叶 真吾
福井県 井上正樹
奈良県 滝川雅之
佐賀県 小野田康孝
大分県 金子郁夫

100万$キッドのポスター

奈良県 森 陽一
埼玉県 大沢 涼
福島県 和田英雄
栃木県 宮脇崇夫
山梨県 木原文彦

ロックマン2シール

愛知県 河原一魅
栃木県 福田和仁
愛知県 高木 薫
福井県 新町規夫
神奈川県 山口愛子
東京都 町澤郎彦
青森県 元谷町子
新潟県 鈴木 聖
京都府 植野 匡
以下、発送をもってかえさせていただきます。

当たってHAPPY♡アンケートに答えて、プレゼントをもらっちゃえ〜っ!!

次の質問の答えをハガキに書いて、プレゼントページの左下にある、応募券をはって送ってください。

①あなたの希望する商品名
②「ハイスコア」４月号の記事の中でおもしろかったもの３つと、その理由（下の表の中から選んでください）
③「ハイスコア」４月号の記事の中でつまらなかったもの３つと、その理由（下の表の中から選んでください）
④パソコンを持っていますか？ 持っている人は機種名を書いてください
⑤ゲーム機を持っていますか？ 持っている人は機種名を書いてください
⑥欲しいパソコンソフト、ゲームソフトは何ですか？（機種も明記）
⑦買おう！っと思っているパソコン機、ゲーム機があれば書いてください
⑧買ってソンしたソフト、トクしたソフトを書いてください
⑨解けなかったソフトは何ですか？
⑩ハイスコア以外に読んでいる雑誌名
⑪ゲーム以外に興味があるものは何？
⑫好きなタレントを書いてください
⑬本誌に対するご意見・ご感想・これから「ハイスコア」で掲載して欲しい企画・記事などがあれば書いてください

住所・氏命・年齢（学年）・職業・電話番号・性別を書いて、応募券をはって右の住所まで送ってください

ハガキ書き方

アンケートの答え
①
②
③
⋮
⑪
⑫
⑬
住所
氏名 性別
年齢 電話番号

40
151
東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13
ベルファイブビル3F
「ハイスコア」編集部
プレゼント係

●欲しいプレゼントをこの１枚で!!

発表は5月発売の6月号です。しめきりは元年3月31日（消印有効）応募券を忘れないように気をつけてネッ

４月号の記事

①ニューゲーム診断室
②ウィザードリィII
③ハイドライドIII 闇からの訪問者
④百鬼夜行
⑤SONSON II
⑥ダンジョンエクスプローラー
⑦ネクタリス
⑧P47
⑨改造町人シュビビンマン
⑩コブラ
⑪SEGAファンダムランナーズ
⑫街で見つけたあぶないソフト大全科
⑬It's CANVAS!
⑭HI-SCORE FAN CLUB
⑮ハイスコア ランダム チャート
⑯アミューズメントスポット
⑰本音で語るウラ話
⑱なんでも質問箱
⑲スーパーファミコン講座
⑳松本亨の株式必勝学II
㉑ファミコン百万年
㉒おもちゃんぼう
㉓朝まで★コンティニュー
㉔Hなソフトに抱かれたい!!
㉕突撃アーケードあらし
㉖MSX情報局
㉗とびだせX68000
㉘超ド級大技炸裂
㉙今月のニューゲーム
㉚新作タイムテーブル

ハイスコアランダムチャート

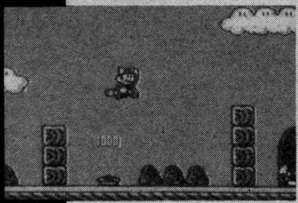
Hi-SCORE

RANDOM CHART

「ウーム、やはり流行の最先端にいたわけだ……」とか「フゥン、今度このソフト買ってみよっかなぁ……」とか、それぞれ好きなようにこのランダムチャートを眺めてほしい。ハイスコアが送る、3機種のトップ5。君のお役にたてれば、幸いなのである。

FAMICOM ファミコンソフト ベスト5

相変わらず根強い人気の「スーパーマリオ3」。ご覧のとおり、今月もまたトップの座を譲らない。2位の「F・FII」、3位の「ファミスタ'88」も、これまた先月と変わらず納得の順位におさまったのだ。やっぱりRPGはツオイんだなぁ……。というところで新作では「テトリス」がランキングされる。ひと言でいっちゃうと〝パズルゲーム〟なんだけど、大人から子供まで楽しめちゃうとこがイイ。「ロックマン2」も意外性をつかれたね。



1. スーパーマリオブラザーズ3
   ■任天堂 ¥6500 ROM
2. ファイナルファンタジーII
   ■スクウェア ¥6500 ROM
3. プロ野球ファミコンファミリースタジアム'88
   ■ナムコ ¥4900 ROM
4. テトリス
   ■BPS ¥4900 ROM
5. ロックマン2
   ■カプコン ¥5800 ROM

PC ENGINE PCエンジンソフト ベスト5

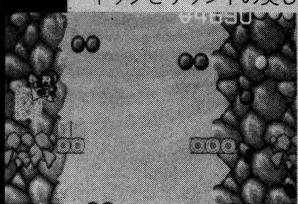
でました！ トップをきるのは「SONSONII」。ファミコン・アーケード版とはまったく違った、アクションゲームに仕上がっている。新しいソフトは順位に入りやすいのだけど、これはなかなか手応えのあるソフトなのだ。2位・3位・4位とそれなりにランキングが保たれてはいるが、5位の「ギャラガ'88」は面白い。これのイイところといえば、なんといってもBGM。シューティングゲームとしての評価も認められたってカンジなのだ。



1. SONSON II
   ■NECアベニュー ¥5400 Huカード
2. ドラゴンスピリット
   ■ナムコ ¥5500 Huカード
3. スペースハリアー
   ■NECアベニュー ¥6700 Huカード
4. ファイティングストリート
   ■ハドソン ¥5200 CD・ROM²
5. ギャラガ'88
   ■ナムコ ¥4900 Huカード

SEGA セガソフト ベスト5

「アレックスキット」の続編、アクションゲームで楽しませてくれる「アレクの天空魔城」が今月の1位に輝いた。「おそ松くん」は、赤塚不二夫シリーズの第2弾。操作性がイマイチの声もあるんだけど、グラフィックとサウンドの美しさでカバー。見るだけでも聞くだけでも、けっこう価値はあるものだ。そして残りの3つ。先月からそれぞれが1ランクずつダウン。「スペースハリアーII」や「獣王記」、まだまだがんばってほしいものだ。



1. アレクの天空魔城
   ■セガ ¥5500 ROM
2. おそ松くんーめちゃめちゃ劇場ー
   ■セガ ¥5800 ROM
3. スペースハリアーII
   ■セガ ¥5800 ROM
4. 獣王記
   ■セガ ¥5800 ROM
5. スーパーサンダーブレード
   ■セガ ¥5800 ROM

新作ソフトの交換ポイントを確認してみよう。

PCエンジン▶45ポイント	定価6,500円まで▶10ポイント
メガドライブ▶40ポイント	定価6,000円まで▶9ポイント
ディスクシステム▶25ポイント	定価5,500円まで▶8ポイント
定価9,800円まで▶13ポイント	定価5,000円まで▶7ポイント
定価8,500円まで▶12ポイント	定価4,500円まで▶6ポイント
定価7,500円まで▶11ポイント	定価3,000円まで▶5ポイント

交換ポイント番外編

- ●セガのソフトは交換、買取りできません。
- ●ディスクカードは1.0ポイント400円
- ●PCエンジンのソフトは1.5ポイント700円

卒業生にも 新入生にも



中古ポイント一覧表・買取り表

ソフト名	ポイント	買取り価格
ア行		
アーガス	0.5	¥200
アーバンチャンピオン	0.5	¥200
アイギーナの予言	1.0	¥400
アイスクライマー	1.0	¥500
アウトランダーズ	2.0	¥800
赤影	1.0	¥500
アキラ	3.0	¥1,300
アストロロボSASA	0.5	¥200
アタックアニマル学園	1.0	¥400
アテナ	1.5	¥700
アトランチスの謎	1.0	¥400
アフターバーナー	3.0	¥1.300
アメリカ大統領選挙	3.0	¥1,300
アメリカンフットボール	3.0	¥1,300
アルカノイド	3.0	¥1,300
アルカノイドII	2.5	¥900
アルゴスの戦士	1.0	¥500
アルテリオス	1.0	¥400
暗黒神話	2.5	¥1,000
いっき	1.0	¥400
イーアルカンフー	0.5	¥200
イース	3.0	¥1,300
怒	1.5	¥700
怒II	2.0	¥800
いきなりミュージシャン	1.5	¥600
囲碁	3.5	¥1,500
1942	1.5	¥600
1943	3.0	¥1,300
井出洋介名人の実戦麻雀	5.0	¥2,000
インドラの光	3.0	¥1,100
ウィザードリィ	3.5	¥1,500
ウィザードリィII	5.0	¥2,000
ウィナーズカップ	2.5	¥1,000
うっでいぽこ	1.5	¥500
宇宙船コスモキャリア	1.5	¥600
うる星やつら	2.0	¥800
ウルティマ	1.5	¥700
ウルティマ2	3.5	¥1,500
ヴォルガードII	0.5	¥200
エッガーランド2	2.5	¥1,000
エー・エス・オー	1.5	¥600
エアーウルフ	2.5	¥1,000
エアーフォートレス	1.5	¥400
エアロビスタジオ	1.5	¥600
8 EYES	2.0	¥800
エイリアンシンドローム	3.0	¥1,300
エキサイティング　ボクシング	2.0	¥800
エキサイトバイク	1.0	¥400
エクセリオン	1.0	¥400
エグゼドエグゼス	0.5	¥200
エスパ冒険隊	1.0	¥400
F1レース	1.5	¥600
エリュシオン	3.0	¥1,300
えりかとさとるの夢冒険	2.0	¥800
エルナークの財宝	1.5	¥600
エレベータアクション	1.5	¥600
オセロ	2.0	¥900
おにゃんこTOWN	1.5	¥600
オバケのQ太郎	2.0	¥800
オペレーションウルフ	3.0	¥1,300
オホーツクに消ゆ	2.0	¥800
オリュンポスの戦い	2.0	¥800
カ行		
快傑ヤンチャ丸	2.5	¥1,000
貝獣物語	3.5	¥1,500
カイの冒険	1.5	¥700
かぐや姫伝説	2.5	¥1,000
カケフ君のジャンプ天国	2.5	¥1.000
影の伝説	1.0	¥500
亀の恩返し	2.5	¥1,000
仮面ライダー倶楽部	3.5	¥1,500
カラオケNo.1	1.5	¥700
カラオケスタジオ	3.0	¥1,300
カラテカ	1.0	¥400
カルノフ	1.0	¥500
ガーディック外伝	2.0	¥900
がんばれゴエモン2	3.5	¥1,500
がんばれゴエモン!からくり道中	2.0	¥800
かんばれペナントレース	3.5	¥1,500
キャッスルエクセレント	1.0	¥500
キャプテンシルバー	2.5	¥1,000
キャプテン翼	2.0	¥800
究極ハリキリスタジアム	2.0	¥900
京都花の密室殺人事件	3.0	¥1,300
京都龍の寺殺人事件	2.0	¥800
キョンシーズ2	3.0	¥1,300
機動戦士Zガンダム	1.5	¥700
霧のロンドン殺人事件	2.0	¥800
キング・オブ・キングス	3.5	¥1,500
キングコング2	1.5	¥600
キングスナイト	1.0	¥500
キン肉マン	1.0	¥400
ギャラガ	1.5	¥700
ギャラクシアン	1.5	¥600
ギャリバン	2.5	¥1.000
ぎゃんぶらぁ自己中心派	3.5	¥1,500
銀河英雄伝説	2.5	¥1,000
銀河の三人	1.0	¥400
孔雀王	3.0	¥1,300
クルクルランド	0.5	¥200
クレイジークライマー	1.5	¥600
グーニーズ	1.0	¥500
グーニーズ2	1.0	¥500
グラディウス	1.5	¥600
グラディウスII	3.5	¥1,500
グレートタンク	3.0	¥1,300
けっきょく南極大冒険	2.0	¥900
けいさんゲーム	2.0	¥700
ゲイモス	0.5	¥200
ゲゲゲの鬼太郎	2.0	¥800
ゲゲゲの鬼太郎2	2.0	¥900
月風魔伝	1.5	¥500
ゲバラ	3.0	¥1,300
源平討魔伝	2.5	¥1,000
光線銃	1.0	¥400
コスモジェネシス	1.5	¥500
コナミック スポーツ イン ソウル	2.5	¥1,000
コブラコマンド	2.5	¥1,000
魂斗羅	2.0	¥800
ゴーストバスターズ	1.0	¥500
ゴジラ	3.0	¥1,300
御存知弥次喜多珍道中	3.0	¥1,300
五目ならべ	2.5	¥1,000
ゴルゴ13	1.5	¥700
ゴルフ	1.5	¥600
サ行		
サッカー	1.0	¥500
サーカス・チャーリー	1.5	¥600
サイドポケット	2.5	¥1,000
西遊記ワールド	2.5	¥1,000
魁!!男塾	3.0	¥1,300
殺意の階層	1.5	¥600
里見八犬伝	3.0	¥1,300
真田十勇士	2.0	¥800
砂漠の狐	2.5	¥1,000
サラダの国のトマト姫	2.5	¥900
沙羅曼蛇	2.5	¥900
三国志	5.0	¥3,000
三国志 中原の覇者	3.0	¥1,300
3-D SYSTEM	2.0	¥800
さんまの名探偵	1.0	¥500
ザ・トライアスロン	2.5	¥1,000
ザ・ブラックバス	2.5	¥1,000
ザ・ブラックバスII	3.0	¥1,300
ザ・マネーゲーム	3.0	¥1,300
シェラザード	1.5	¥500
シャドウゲイト	2.5	¥1,000
シャーロック・ホームズ	1.5	¥500
上海	3.0	¥1,300
将軍	2.0	¥800
小公子セディ	2.5	¥1,000
シティコネクション	1.5	¥600
新人類	1.0	¥500
J.J.	1.5	¥700
ジャーヴァス	1.0	¥400
ジャイロダイン	1.0	¥500
ジャウスト	1.5	¥600
じゃじゃ丸の大冒険	1.5	¥600
じゃじゃ丸忍法帳	3.0	¥1,300
じゃりん子チエ	2.5	¥1,000
ジャンボウ	1.5	¥700
ジャンボ尾崎のホールインワン	2.0	¥800
ジョギングレース	1.5	¥600
ジッピーレース	1.5	¥600
ジーザス	3.0	¥1,300
時空勇伝デビアス	1.0	¥400
スーパーアラビアン	1.0	¥400
スーパースターフォース	1.0	¥400
スーパーゼビウス	1.0	¥400
スーパーダイナミックバトミントン	2.5	¥1,000
スーパーチャイニーズ	1.0	¥400
スーパーピットフォール	1.5	¥400
スーパーピンボール	3.0	¥1,300
スーパーブラックオニキス	2.5	¥900
スーパーマリオブラザース	2.5	¥1,100
スーパーマリオブラザーズ3	5.0	¥2,500
スーパーマン	2.0	¥800
スーパーモンキー大冒険	1.5	¥400
スーパーリアルベースボール'88	1.5	¥600
スカイキッド	1.0	¥500
スカイデストロイヤー	1.0	¥400
スクーン	1.0	¥400
スケバン刑事III	2.0	¥800
スターウォーズ	1.5	¥600
スターゲイト	1.5	¥600
スターソルジャー	1.0	¥400
スターフォース	1.0	¥400
スターラスター	1.0	¥400
スティックハンター	1.5	¥500
スパイVSスパイ	0.5	¥200
スパルタンX	1.0	¥400
スペースインベーダー	2.0	¥800
スペースハリアー	3.0	¥1,300
スペースハンター	1.0	¥400
スペランカー	0.5	¥200
スペランカーII	1.5	¥500
SWAT	2.5	¥900
頭脳戦艦ガル	1.0	¥400
聖飢魔II	1.5	¥600
聖闘士星矢	1.5	¥500
聖闘士星矢2	1.5	¥600
赤龍王	2.5	¥1,000
セクロス	1.0	¥400
戦場の狼	1.0	¥500
ゼビウス	1.0	¥400
ソロモンの鍵	1.5	¥600
ソンソン	1.5	¥600
ゾイド	2.5	¥1,100
ゾイド2	3.0	¥1,300
ゾンビハンター	1.5	¥600
タ行		
タッグチームプロレスリング	1.0	¥400
タッチ	2.0	¥800
タイガーヘリ	1.5	¥600
タイトーグランプリ	3.0	¥1,300
太陽の神殿	2.5	¥1,000
高橋名人の冒険島	2.0	¥900
たけしの戦国風雲児	2.5	¥1.000
たけしの挑戦状	1.0	¥400
武田信玄	2.5	¥1.000
闘いの挽歌	2.0	¥800
闘将!!ラー麺男	2.5	¥1,000
谷川浩司の将棋指南II	3.5	¥1,500
ダックハント	0.5	¥200
大戦略	3.5	¥1,500
ダイナマイトボウル	2.0	¥800
大魔司教ガリウス	0.5	¥200
ダウ・ボーイ	0.5	¥200
ダブルドラゴン	2.5	¥1,000
チェスターフィールド	1.5	¥500
ちゃっくんぽっぷ	1.0	¥400
チャレンジャー	0.5	¥200
チャンピオンシップロードランナー	1.0	¥400
中国占星術	2.5	¥1,000
チョップリフター	1.0	¥400
つっぱり大相撲	2.5	¥1,000
ツインビー	1.5	¥600
釣りキチ三平	2.5	¥900
テグザー	0.5	¥200
鉄道王	3.0	¥1,300

★ポイントは毎月1日に変わります。〈この表の中古ポイントはスタンバイ日本橋店通販部のみのポイントです。〉

今月の中古ポイント

5.0ポイント

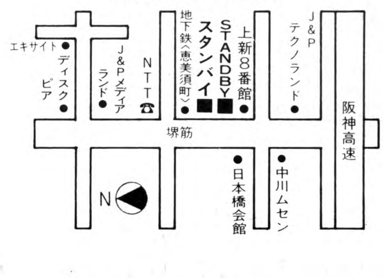
●井出洋介名人の実戦麻雀	¥2,000
●ウィザードリィII	¥2,000
●三国志	¥3,000
●スーパーマリオブラザーズ3	¥2,500
●信長の野望	¥2,000
●ファイナルファンタジーII	¥2,000
●ファミコンウォーズ	¥2,000
●ファミコンジャンプ 英雄列伝	¥2,000

定休日も電話は受付けています。

東京TEL 03-663-0985

大阪TEL 06-633-4416

★スタンバイご案内



新品・中古ファミコンソフト通信販売します。

全国通販 JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

スタンバイ 営業時間 電話受付 AM10:00〜PM7:00

STAND-BY

土・日・祝日も営業しております。(毎週水曜日定休)

■振込先/東海銀行摂津支店(当座/330141)

〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル) ☎06-633-4416

※中古パソコン、申込み書及び、郵便物の送付先は上記スタンバイ通販部まで

●住所・氏名・TELを忘れずに必ずご記入下さい。

平等です。

得 得 得



こんな点に
気をつけて

1. 箱のないソフトはマイナス0.5P、買取り価格はマイナス200円、説明書のないソフトはマイナス0.5P、買取り価格はマイナス300円、ただし、ポイントが0もしくはマイナスになるものはすべて0.5P、買取り価格はすべて100円。
2. ファミコンカセットに氏名等をマジックで記入されているものは買取り、交換できないから気をつけてね。

古いソフトを新しいソフトに変身させるには

1. 中古ポイント一覧表・買取り表で、自分のソフトを確認してね。
2. 交換したい新作ソフトの定価はいくらかな。
3. 君の中古ソフトの交換ポイントは、新作ソフトの交換ポイント以上あるか確かめて。
4. さあ、下の申し込み書に記入しよう!
5. 住所・氏名・TELを忘れずに。
6. 送料は500円分の切手を同封してね。(交換・買取りとも)

交換できる新作ソフトは発売予定日が2ヵ月先のものまでだからね。

鉄腕アトム	1.5	¥ 600
テトリス	2.5	¥ 1,000
テニス	2.0	¥ 800
テラクレスター	1.5	¥ 700
10ヤードファイト	1.5	¥ 700
ディーヴァ	1.5	¥ 700
ディープダンジョン3	1.0	¥ 500
ディグダグ	1.5	¥ 600
ディグダグII	1.5	¥ 600
DEJA VU	2.5	¥ 1,000
デビルワールド	0.5	¥ 200
電撃ビッグバン!	2.5	¥ 1,000
伝説の騎士エルロンド	2.0	¥ 800
トップガン	3.0	¥ 1,300
トップライダー	3.0	¥ 1,300
東海道五十三次	1.5	¥ 700
東方見文録	2.5	¥ 1,000
時空の旅人	1.0	¥ 500
所さんのまもるもせめるも	2.5	¥ 900
突然!マッチョマン	2.5	¥ 1,000
とびだせめがね	0.5	¥ 200
トムソーヤの冒険	2.5	¥ 1,000
トランスフォーマー	1.0	¥ 400
ドアドア	1.5	¥ 600
独眼竜政宗	1.5	¥ 700
ドナルドダック	2.0	¥ 800
ドナルドランド	3.0	¥ 1,300
ドラエモン	2.0	¥ 1,000
ドラゴンクエスト	2.5	¥ 1,200
ドラゴンクエストII	1.5	¥ 600
ドラゴンクエストIII	2.0	¥ 800
ドラゴンスクロール	1.5	¥ 500
ドラゴンスレイヤーIV	1.0	¥ 400
ドラゴンバスター	1.0	¥ 400
ドラゴンボール神龍の謎	1.5	¥ 700
ドラゴンボール2	3.5	¥ 1,500
ドルアーガの塔	1.0	¥ 400
ドンキーコング	1.0	¥ 400
ドンキーコング3	1.0	¥ 400
ドンキーコングJR	1.0	¥ 400
ドンキーコングJR算数遊び	1.0	¥ 400
ナ行		
ナッツ&ミルク	1.0	¥ 400
ナイトライダー	2.5	¥ 1,000
中島悟のF-1ヒーロー	3.0	¥ 1,300
長靴をはいた猫	1.5	¥ 700
ナポレオン戦記	1.5	¥ 700
ナムコクラシック	2.0	¥ 800
南国指令!!	1.5	¥ 600
西村京太郎のミステリーブルートレイン	3.0	¥ 1,300
忍者くん	1.0	¥ 400
忍者くん阿修羅の章	2.5	¥ 900
忍者じゃじゃ丸くん	1.0	¥ 500
忍者ハットリくん	1.5	¥ 600
忍者龍剣伝	3.5	¥ 1,500
熱血高校ドッチボール部	3.5	¥ 1,500
熱血硬派くにおくん	2.5	¥ 1,000
信長の野望	5.0	¥ 2,000
ハ行		
ハイウェイスター	2.5	¥ 1,000
ハイドライト3	3.5	¥ 1,500
ハイドライドスペシャル	0.5	¥ 200
ハイパーオリンピック	0.5	¥ 200
ハイパーオリンピック ショット付	0.5	¥ 200
ハイパーオリンピック殿様版	0.5	¥ 200
ハイパーショット	0.5	¥ 200
ハイパーショット基本セット	2.5	¥ 1,000
ハイパースポーツ	0.5	¥ 200
覇者の封印	2.0	¥ 800
'89電脳九星占い	2.5	¥ 1,000
花のスター街道	1.0	¥ 400
早打ちスーパー囲碁	3.5	¥ 1,500
半熟英雄	3.5	¥ 1,500
バーガータイム	1.5	¥ 700
バーディラッシュ	2.5	¥ 1,000
バードウィーク	1.0	¥ 400
バイオ戦士DAN	1.0	¥ 400
バイナリーランド	1.5	¥ 500
バギー・ポッパー	1.5	¥ 500
爆笑!人生劇場	3.0	¥ 1,300
Bugってハニー	2.5	¥ 1,000
バツ&テリー	1.5	¥ 600
バトルシティ	1.5	¥ 500
バナナ	1.5	¥ 600
バベルの塔	1.0	¥ 500
バルーンファイト	1.0	¥ 400
バルトロン	0.5	¥ 200
バンゲリングベイ	0.5	¥ 200
パックマン	2.0	¥ 800
パックランド	1.0	¥ 400
パチ夫くん2	3.5	¥ 1,500
パチコン	2.5	¥ 1,000
パリ・ダカール ラリー・スペシャル	3.5	¥ 1,500
PUNCH OUT!!	2.0	¥ 800
飛INGヒーロー	2.5	¥ 1,000
百鬼夜行	2.5	¥ 1,000
100万ドルキッド 幻の帝王編	2.5	¥ 1,000
ヒットラーの復活	3.0	¥ 1,300
火の鳥	1.5	¥ 600
飛龍の拳	1.5	¥ 600
飛龍の拳II	1.5	¥ 700
ビー・バップ・ハイスクール	1.5	¥ 500
B-ウイング	1.0	¥ 400
VIVA LAS Vegas	2.5	¥ 1,000
ピンボール	1.5	¥ 700
ファイティングゴルフ	2.5	¥ 1,000
ファイティングロード	2.5	¥ 1,000
ファイナルファンタジー	2.5	¥ 1,000
ファイナルファンタジーII	5.0	¥ 2,000
ファイナルラップ	2.5	¥ 1,000
ファザナドゥ	1.0	¥ 400
ファミコンウォーズ	5.0	¥ 2,000
ファミコンジャンプ英雄列伝	5.0	¥ 2,000
ファミトレ運動会	1.5	¥ 600
ファミトレ来来!キョンシーズ	1.5	¥ 600
ファミリークイズ	2.5	¥ 1,000
ファミリーサーキット	2.5	¥ 1,000
ファミリージョッキー	1.5	¥ 600
ファミリースタジアム	1.0	¥ 400
ファミリースタジアム'87	1.5	¥ 500
ファミリースタジアム'88	3.5	¥ 1,500
ファミリーテニス	2.5	¥ 1,000
ファミリートレーナーアスレチック	2.0	¥ 800
ファミリーピンボール	3.5	¥ 1,500
ファミリーボクシング	1.0	¥ 400
ファミリー麻雀	2.5	¥ 1,000
ファミリー麻雀II	3.0	¥ 1,300
ファンタジーゾーン	2.0	¥ 800
ファンタジーゾーンII	3.0	¥ 1,300
フィールドコンバット	0.5	¥ 200
フォーメーションZ	0.5	¥ 200
フォトン	1.5	¥ 600
風雲たけし城	1.5	¥ 600
風雲たけし城II	1.5	¥ 600
不動明王伝	2.0	¥ 800
フラッピー	1.5	¥ 600
フリートコマンダー	3.5	¥ 1,500
フロントライン	1.0	¥ 400
ブービーキッズ	1.5	¥ 600
ブーヤン	1.5	¥ 700
プレデター	2.5	¥ 1,000
プロ野球?殺人事件	3.0	¥ 1,300
ヘクター'87	1.0	¥ 400
ヘラクレスの栄光	1.0	¥ 500
ベースボール	1.0	¥ 400
ベースボールスター	3.0	¥ 1,300
ベストプレープロ野球	3.5	¥ 1,500
ぺんぎんくんWars	2.0	¥ 700
ホッターマンの地底探検	1.5	¥ 400
ホーガンズアレイ	0.5	¥ 200
ホームランナイター	3.5	¥ 1,500
ホーリーダイバー	2.5	¥ 1,000
ホウマガトキ	1.5	¥ 600
北斗の拳	1.5	¥ 600
北斗の拳2	1.5	¥ 600
星をみるひと	1.5	¥ 600
不如帰	3.0	¥ 1,300
本将棋	2.5	¥ 1,000
ボールブレイザー	1.0	¥ 400
ボコスカウォーズ	1.0	¥ 400
ボンバーキング	1.0	¥ 400
ボンバーマン	1.5	¥ 600
ポートピア連続殺人事件	1.0	¥ 500
ポケットザウルス	1.5	¥ 700
ポパイ	1.0	¥ 400
ポパイの英語遊び	1.0	¥ 400
マ行		
マットコントローラー	2.0	¥ 800
マッド・シティ	2.0	¥ 800
マッハライダー	1.0	¥ 500
マッピー	1.0	¥ 400
マッピーランド	1.0	¥ 500
麻雀	2.5	¥ 1,000
マイティボンジャック	1.0	¥ 400
マイトアンドマジック	2.5	¥ 1,000
魔界島	1.5	¥ 700
魔界村	1.0	¥ 500
マクロス	1.0	¥ 400
マグナム危機一髪	1.5	¥ 600
マグマックス	1.0	¥ 400
魔鐘	1.5	¥ 600
松本亨の株式必勝学	3.5	¥ 2,000
松本亨の株式必勝学2	3.5	¥ 2,000
マドウーラの翼	1.5	¥ 600
マニマックマンション	2.5	¥ 1,000
マリオブラザーズ	1.0	¥ 500
マンハッタンポリス	1.5	¥ 600
ミッキーマウス	2.5	¥ 1,000
ミシシッピー殺人事件	0.5	¥ 200
水戸黄門	2.5	¥ 1,000
水戸黄門II	2.5	¥ 1,000
ミネルバトンサーガ	1.0	¥ 400
ミラクルロピット	1.5	¥ 600
ミリピード	1.5	¥ 600
夢幻戦士ヴァリス	1.0	¥ 500
六三四の剣	1.5	¥ 700
迷宮組曲	1.0	¥ 500
明治維新	3.5	¥ 1,500
名人戦	3.5	¥ 1,500
迷路大作戦	1.5	¥ 600
女神転生	1.5	¥ 500
目指せパチプロパチ夫くん	3.5	¥ 1,500
めぞん一刻	3.0	¥ 1,300
メタファイト	2.5	¥ 1,000
メタルギア	1.5	¥ 500
メトロクロス	1.5	¥ 500
燃えろ!!'88野球決定版	2.5	¥ 1,000
燃えろ!!ジュニアバスケット	2.5	¥ 1,000
燃えろ!!プロサッカー	2.5	¥ 1,000
燃えろプロテニス	1.5	¥ 600
燃えろプロ野球	0.5	¥ 200
モトクロスチャンピオン	3.0	¥ 1,300
桃太郎伝説	3.0	¥ 1,300
桃太郎電鉄	3.5	¥ 1,500
森田将棋	3.0	¥ 1,300
ヤ行		
妖怪倶楽部	1.0	¥ 500
妖怪道中記	1.5	¥ 700
横浜港連続殺人事件	1.5	¥ 700
四人打ち麻雀	3.5	¥ 1,500
ラ行		
ラビリンス	1.5	¥ 600
ランニングスタジアム	1.5	¥ 600
ランボー	2.5	¥ 1,000
リップルアイランド	1.5	¥ 600
ルート16ターボ	1.0	¥ 400
ルナーボール	1.0	¥ 500
ルパン三世 パンドラの遺産	2.0	¥ 800
レッキングクルー	1.5	¥ 700
霊幻道士	3.0	¥ 1,300
レイラ	1.5	¥ 700
レインボーアイランド	3.0	¥ 1,300
ロックマン	3.0	¥ 1,300
ロックマン2	3.5	¥ 1,500
ロットロット	1.5	¥ 500
ロー・オブ・ザ・ウエスト	1.0	¥ 500
ロードファイター	1.5	¥ 600
ロードマン	2.5	¥ 1,000
ロードランナー	1.0	¥ 400
ローラーボール	3.0	¥ 1,300
ローリングサンダー	3.0	¥ 1,300
ロストワード・オブ・ジェニー	1.5	¥ 600
ロマンシア	1.5	¥ 600
ワ行		
ワープマン	1.0	¥ 400
ワールドグランプリ POLE TO	3.0	¥ 1,300
ワイルドガンマン	0.5	¥ 200
ワイワイワールド	1.5	¥ 500
ワギャンランド	3.0	¥ 1,300
ワルキューレの冒険	0.5	¥ 200

きりとり線

申し込み書

年　月　日

※太い線で囲ってある所に記入して下さい。

フリガナ		フリガナ			
氏　名		住　所	〒		
保護者名	印	TEL		年　齢	才

どれかに○印をつけて下さい。	ほしいソフト名
1 売りたい	1
2 PCエンジン交換	2
3 ディスクシステム交換	3
4 マスターシステム交換	4
5 ソフト交換	5

送ってくれるソフト名	付属品	ポイント	金　額	送ってくれるソフト名	付属品	ポイント	金　額
	箱・取説				箱・取説		
	箱・取説				箱・取説		
	箱・取説				箱・取説		
	箱・取説				箱・取説		
	箱・取説				箱・取説		

ポイント合計	金額合計	開封者	発送者	発送方法	郵便・書留・その他

この申し込み書はソフトと一緒に送って下さい。

〈ハイスコア/4〉



今月のアミューズメントスポット

Amusement Spots!!

ついに取材班はナムコ本社に突撃取材。明日のロッキーを目指す少年達のステータスだったあのパンチングマシーンが再びこの世に出現したゾ!!

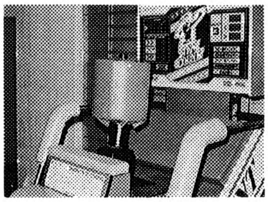
テンカウント

■取材協力／ナムコ

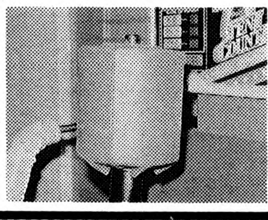
スーパーエキサイティングなマシン!!
まさしくこれは体汗だっ!!

さあキミもこれで強引に体力増強をするんだ

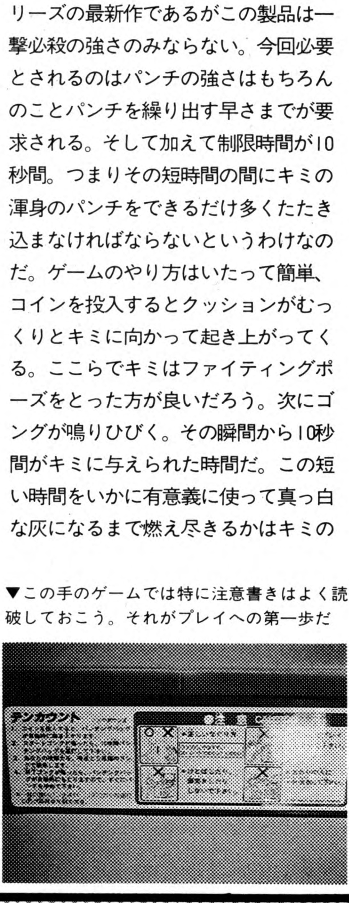
今回紹介するのはTEN COUNT。パンチのkgの計るパンチングマシーンのシリーズの最新作であるがこの製品は一撃必殺の強さのみならない。今回必要とされるのはパンチの強さはもちろんのことパンチを繰り出す早さまでが要求される。そして加えて制限時間が10秒間。つまりその短時間の間にキミの渾身のパンチをできるだけ多くたたき込まなければならないというわけなのだ。ゲームのやり方はいたって簡単、コインを投入するとクッションがむっくりとキミに向かって起き上がってくる。ここらでキミはファイティングポーズをとった方が良いだろう。次にゴングが鳴りひびく。その瞬間から10秒間がキミに与えられた時間だ。この短い時間をいかに有意義に使って真っ白な灰になるまで燃え尽きるかはキミの体力とスタミナとパンチ力にかかっているというわけだ。10秒間をすぎると再びラウンド終了のゴングがなる。今キミは肩で息をしている事だろう。その目の前にKO、ストレート、ジャブに分けられたパンチデータのところにそれぞれのキミのパンチの発数が表示され、最後にキミのランクが表示されるってことになる。従来とちがい要求されるのはパンチ力よりもリズミカルさとなるゲームだけに終わったら体力をかなり消耗してしまうので健康な時以外は手を出しちゃだめだよ。

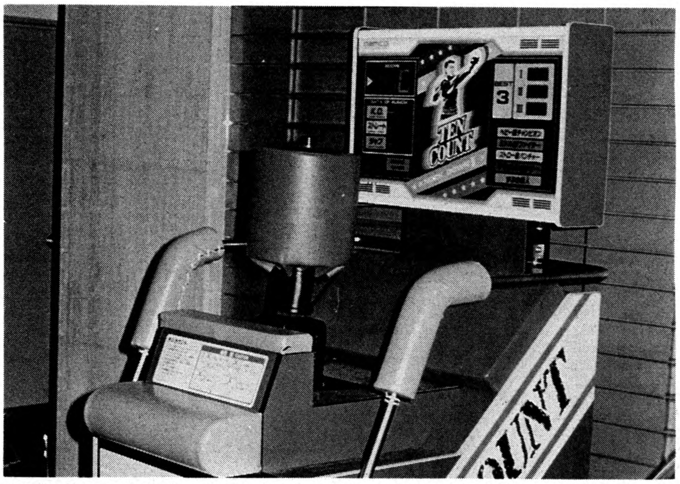

▶コインを投入すると標的がムクリと起き上がる


◀ここにキミの力のすべてが表示されるんだ


▶これを殴りまくるってわけだが、ム、ムズイ

▼この手のゲームでは特に注意書きはよく読破しておこう。それがプレイへの第一歩だ




▲これがニュータイプ・パンチングマシーンのTEN COUNTだ。従来のモノとはちがいパンチ力だけでなくキミのパンチに使う体力のすべてが要求されるんだぞ

魂のゴングは鳴るか？
10秒間にキミの全てをぶつけろ

まずは…


▶マシンを前に精神統一。これが意外と効き目が……

気持の問題なのだがアセっていてはいい記録は生まれない。まず心を十分に落ちつける事が大切

いけいっ!

的のクッションは安定性がよくない。フックで左右にゆらすよりもストレートをたたき込んだ方が有効的だ。物理の時間にはそう習ったハズだぜ。


◀なるべくストレートでまっすぐ狙うところがミソ


▶全身をバネにしてクッションに向かってパンチをたたき出せ

キミのデータが表示されるゾ

こだわりゲーマー佐倉が
テンカウントに挑戦!!
LET'S PANCHING!!

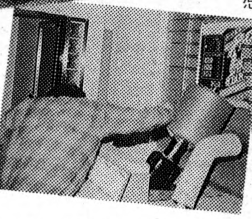


▶痛烈な一撃を決めた。見よこの表情!?

ここで編集部代表のつわもの、空手2段の佐倉選手が挑戦。最初は感じがつかめず苦労していたものの、乗ってしまえばこっちのものって感じで社内の記録を一気にぬりかえてしまった。やっぱり彼はただもんではないと実感した1日だったりするわけです。



◀しっかりと腰を入れてひねり込むように打つべし!!



▶おっと空ぶり。これが意外とこわい



▶きき腕以外の手を使う事だっていい記録への第一歩だと言える。何事にしても気合だよ気合

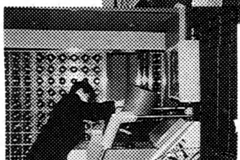
DAAAAN!

ナムコ販売部御所脇さん登場

ここでナムコの期待を一手に受けて御所脇さんの登場だ。我々に対しライバル意識の炎をメラメラともやしつつ自信満々の表情で御所脇さんはファイティングポーズを取る。「実はこのゲームあまりやった事ないんですよ」。いや彼もきっとただ者ではないはず!!



▶ガッツポーズを取りながら登場の御所脇氏。ナムコは私が守。アレ



◀ガツンと一発。不気味な音がフロアになり響く



▶業をにやし、ついに空手チョップで反撃に出る。これは意外や意外

強くたたけばいいってもんじゃない

前のページでも言ったがこのゲームは強くたたけば高得点てわけではない。いかに強く、いかに早くを狙うモノである。だからフックのようなパンチで無駄な体力を使うよりも力一杯のストレートで殴り反動で返って来た所をまたストレートをくり返すのがコツだ。





▲一発目、ジャブで軽目にパンチをする。次のパンチの体重移動の準備



▶慣れるまではきき腕オンリーでもよいが体力が▼自分のきき腕に思いっきり気合をためて打て

リズミカルにタイミングを合わせて

NAMCOのAMマシンはバラエティが豊富だもうすぐ登場
ワニワニパニック

遊び方はまさにもぐらたたき。ランダムに出てくるワニをハンマーでたたけばよい。手前までくるとかまれたと見なされる。で得点はかまれた数とハンマーでたたいた数の差で決まる。高得点で10秒間プレイ延長。



▶難易度自動選択機能付き。注意、かまれたゾーン!!

このコーナーにリクエストを!

みんなもこのコーナーで取り上げて欲しいモノ、家の近所にあるおもしろいモノなど、ドンドンこのコーナーにリクエストして欲しい。原則はビデオゲーム以外。おもしろい物を見つけ次第ハイスコア編集部AMスポット係まで送ってね。たのんだよー

勉強もしないで「ゲームやって叱られました」なんて泣き事言うな！　やることはやれ！

●開発現場直撃インタビュー

本音で語るウラ話

第7巻：フリー　大堀康祐さんの巻

最近のファミコン雑誌は読み物とは言えないね。データ原稿だよ

今回はハイスコア誌上でも「ニューゲーム診断室」や「なんでも質問箱」等でお馴染みの大堀康祐さんにインタビューしました。そのストレートな文章で評判の彼に、ゲーム雑誌の出版業界からメーカーに関するウラ話まで赤裸々に語っていただいた今回のこのコーナーは、読者のみなさんの夢をぶち壊すかもしれません。しかし、全て事実なのです。最後まで目をそらさず、しっかり読んで下さい…。けけけっ！

大堀さん（以下㊅）　こんにちは。大堀です。ところでどうして今回僕が選ばれたんですか？

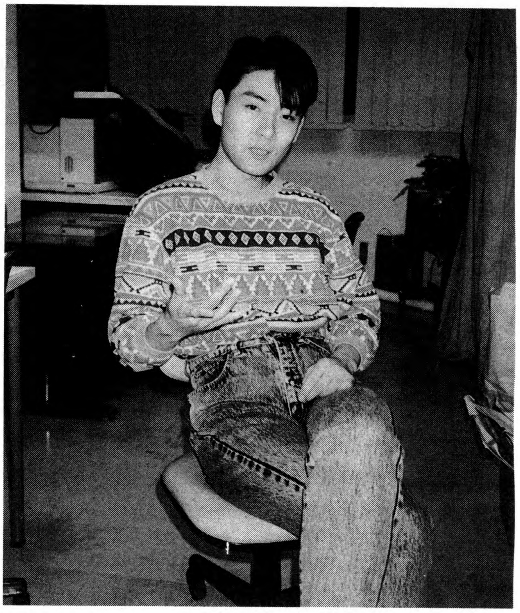
──大堀さんでしたらメーカーさんから聞きだせない本当の意味でのウラ話をお話ししてくれると思ってからなんですが…だめですか？

㊅　そうですね、じゃあ僕き立場が危なくならない程度にお話しましょう。

──ありがとうございます。ではまず、大堀さんがこの業界に入ったきっかけから教えて下さい。足を踏み入れたのは何才の時ですか？

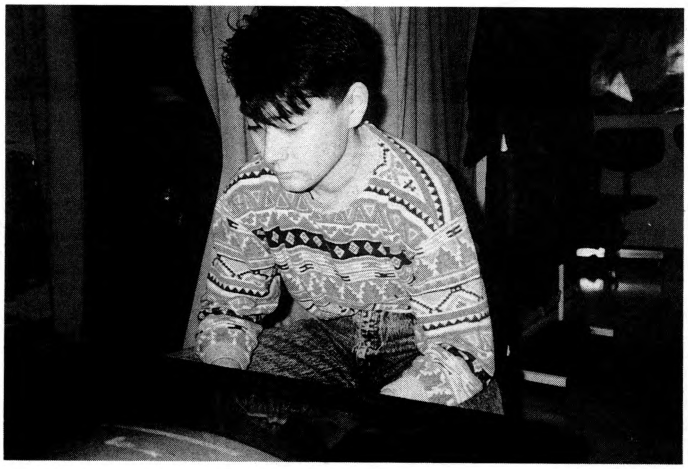
㊅　高校２年生の時にゼビウスというＴＶゲームが出て、それを一週間で終えちゃったんですよ。あのゲームは隠れキャラのハシリと言えるもので、謎解きがあったんです。僕はそれを御丁寧にミニコミ誌作って発行したんです。そのファミコン雑誌のハシリみたいなものが５千部売れちゃって。それがきっかけですね。それから今はないけどＡＭライフとか、ベーシックマガジン、創刊前からのハイスコア等で原稿書いたりしてたわけです。今でもハイスコアにある「超ド級大技炸裂」ってコーナー、僕がネーミングしたんですよ。それからだんだん作る方にも参加したりしてね。大学２年で攻略本手掛けたり、大学３年でＴＶ「ファミッ子大集合」のレギュラーやったりで、今はライター、ゲーマー、ビット描きから企画までなんでもやっちゃうアナライザーと呼ばれています。

──そんなお若い頃からこの業界に入っていたということは、今までに随分ウラの部分をご覧になってきたことでしょうね。その内のまず出版関係についてお話し願えますか？　例えば最近ゲーム雑誌の元気がないなんて噂もありますが…。



〈プロフィール〉
本名、大堀康祐。昭和41年３月５日、東京都多摩市に生まれる。海城高校を経て、中央大学経済学部経済学科に入学。現在４回生として在学中。並行してゲーム業界ではライター、ゲーマー、企画屋からビット屋までこなすマルチ人間として活躍中。

㊅　文章が読めるものではないからですよ。わかりはするけど読んでおもしろいものではない。ファミコンが流行して既に何年か経っていますから、ファミコンで育った世代はもう大人なわけですよ。それに合わせて雑誌も成長する部分がないとダメだと思いませんか？　マップを載せて、何がどこにあるなんて書いても、そのソフト持っている人は役に立つかも知れませんが持っていない人には全然おもしろくない。というより読む気がしない。そんなのただのデータですからね。ソフトをもっていない人でも読めるものでなければ意味がないでしょう。少なくても僕はそう思っているんですよ。だから自分で文章書く時はその分を気を付けてやるようにしています。マップだけを目玉にしていると、その一冊は売れるかもしれないけど、永い目で見たら売り上げは落ちてくる。僕はこの業界が好きですし、支えてきた者のひとりであると自負していますから、よけいに今の安易さが悔しいんですよ。



──（耳が痛い…）データとか攻略だけではなく、読み物として確保できる雑誌を作ってほしいということですね。

㊅　ええ、向上させたいですからね。読者と雑誌作る方とお互いに刺激しあって、いい意味でのいたちごっこになればいいんですけどね。

テンゲンの親会社であるアタリ・ゲームズがNOA（任天堂オフアメリカ）を告訴した!?

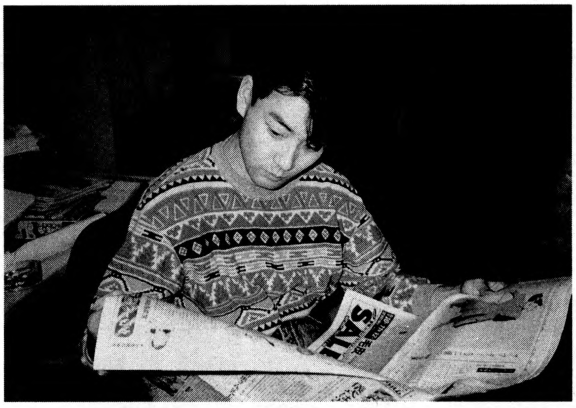
——業界誌の「ゲームマシン」や朝日新聞の経済欄で取り上げられた、米国での※アタリ社の任天堂告訴事件なんですが、なぜ告訴にまで至ってしまったのがを教えていただけますか？

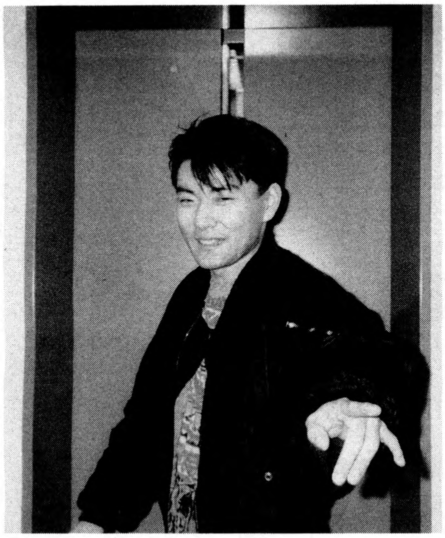
(大) 独占禁止法って法律がありますよね。いくらいい技術が開発されてもそこで独占されていては発展しないから資本主義の命題に反してしまう。日本に比べてアメリカってのはこのような面に非常にナーバスなんですよ。

——で今回の告訴というのはその独禁法に関する事なんですか？

(大) 日本でファミコンソフトを出す場合、各メーカーは任天堂に許可をもらい、一本あたりいくらのロイヤリティを払っているわけです。が、アメリカではシステムが違って、流通そのものを任天堂が完全に握っている。これは質の悪いゲームが氾濫して業界自体が潰れては困る、という懸念からきています。でもメーカーとしては出したいものがいっぱいあっても任天堂に拒否されると出せない。おもしろくないでしょう。それに反旗を翻したのが、アタリ社。

——核心にせまってきましたね。





裁判でNOAが負けると、日本のゲーム業界も荒れると思うよ

(大) アメリカのファミコンソフトにはＴＬＬというカスタムがのてっいて、それが鍵の役割を果たし、任天堂のソフトであるとうい信号が返ってこないと動かないようになっているんです。このカスタムをカタリの子会社であるテンゲンが勝手に作って勝手にソフトをだしてしまった。アタリが任天堂を告訴した時の言い分は、「お宅のやってる事は独占法に触れている。悪い事したんだからその対抗手段としてウチはソフトをだしたんだよ」って事なんです。それに対して任天堂は「あなた達のやった事は知的所有権の侵害じゃないですか」と逆告訴に踏み切った。これが大まかなところですね。

——この裁判で任天堂が勝てば当然アタリが賠償金を払うなりなんなりすると思いますが、逆に任天堂が負けると、どうなりますか？

(大) 各メーカーが勝手にソフトを出し始めるでしょうね。また日本でも何かあった場合、その裁判の判例が参考になってソフト会社の方が有利になるんじゃないですか？

——なるほど。まさに一発触発の状態にあるんですね。それで大堀さんの予想はどうですか？

(大) それはちょんと言えませんよ。ただ、業界自体が今どちらにころぶかわからないところに来ているとは思いますね。潰れたりはしないだろうけど。実はＫ社次第ってところもあるんです。一定クオリティのソフトを安定供給できるＫ社がどう動くかで、ハードを作っているメーカーの喜憂が決まるんですよ。結局ハードを作っているメーカーはハードを売って儲けるのではなく、ソフトで儲けるわけですからね。まあＫ社は今のところおとなしくじっと待ってる感じですけど、出方次第ではかなり業界に動きがでますよ。ユーザーにとってもおもしろくなるでしょうが、その分しっかり目を肥やしておかないと流れについてきけなくなるかもしれない。

——うかうかしてられいなってことですね。

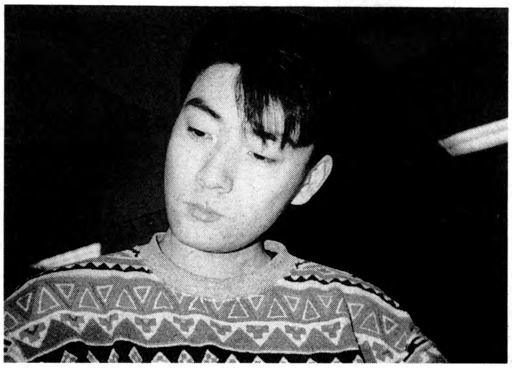
学力、常識つけてから考えろ！

——いつもここに出ていただいた方に伺っているんですが、ゲーム業界に入りたい若人達への進言をお願いします。

(大) 特にゲーム雑誌の編集部に入りたいとかライターになりかいって人には、いい高校、いい大学入ってからでも遅くない。そこで充分にどの面でもいいから才能つけて来いって言いたいですね。文章に携わるんだからある程度の学力と常識は必要です！ 少しぐらいゲームをやる時間を削ってでも勉強する。ゲームが好きだから大学やめて原稿書きにきた、なんて人もいますけど、それって何かが違うんですよ。よく、ゲームセンターに入って店の人や学校の先生に叱られたことをレポートする人いますけど、笑っちゃいますね。遊んでばかりいて叱られるのを正当化するなよ、勉強していい成績取って堂々と遊んでみせろって言いたいです。そういう人達が10分で読み終わっちゃうような雑誌作ってるんですよ。なさけないでしょう。だからこそ、これからの人には、先程言ったようにとにかくゲームに携わりたい人は中学、高校で一生懸命勉強する、これが最低の条件です。ゲームだけを糧に生きているといずれ淘汰されますから。万が一この業界が潰れても他の何かで奥さんを養っていけるようになって下さい。

——最後までとても熱心に語ってくれた大堀さんと接していると、この業界もまだまだ捨てたもんじゃないな、と思えました。大堀さん、本日は我が身をかえりみず色々とお話ししていただいて本当にありがとうございました。最後に一言馬詈雑言なんでもどうぞ。

(大) ポリシーのない奴は業界来るな！ キャラクターで売るようなクソゲー作るな！



※アタリ社　正式名称アタリ・ゲームズコーポレーション。1972年ノラン・ブッシュネルによって設立。現在カリフォルニア州に本社を持つテレビゲーム業界の創始社。

なんでも質問箱

FC	ファミコン	MD	セガ・メガドライブ
AC	アーケード・ゲーム	PC	PC・エンジン
SC	セガ・マークIII	PV	プライベート

もうおなじみになった質問箱のコーナー。担当するのは、巨匠こと熊谷と師範代こと大掘だ。回を増す毎によりマニアックな質問になってきているので、こちらとしてもウレシイかぎりだっ!! 今回はSFCを含めて、FCの周辺にまつわる話を中心に進めていくことにするのでヨロシクなっ。

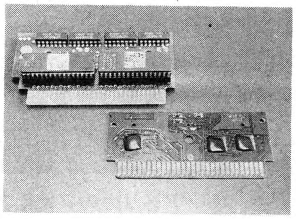


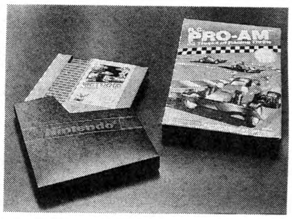
FC ロム不足はなぜおこるの!?

Q 昨今のソフトの発売遅延の理由にロム（IC）不足がよく掲げられていますが、このロム、大量生産するとか輸入するとかできないのでしょうか!?

広島県　小沢　さとしくん

A 工場には大量生産するだけのラインはあるんだけど、あえてロムをいっぱい作ってないんだ。いやつくれないというのが正確だ。いわゆる日米半導体摩擦ってやつだね。このため自主規制しているので品不足なんだな、これが…。





▶米国ソフトも国内で作る由ロム不足に拍車が…

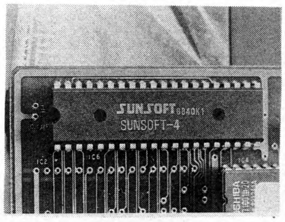
◀カセットの中は通常2つのロムが入っている

FC カスタムチップとは何ですか

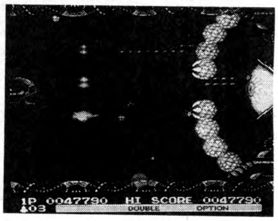
Q 最近FC雑誌に登場するカスタムチップとは何ですか!? 又どの様な働きをしているのですか!? 機械にうとい僕にもわかるようにおしえて下さい。

三重県　黒田　等くん

A カスタムチップってのは、FCのハード（本体）の機能を機械的にサポートするICをオリジナルでおこしたもの。専ら後述の大きなプログラムの細分化や、グラディウスIIにみられる付加音源用にもちいられているんだ。



◀ロムの上にあるもう一つの黒い物体がカスタムだ!!



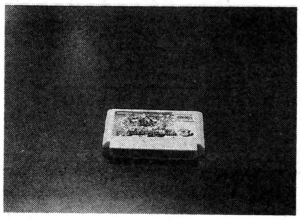
▶グラIIの重厚なサウンドはカスタムチップならでは

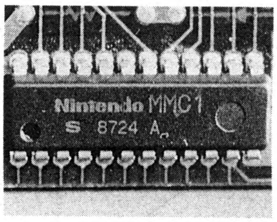
FC 最近のソフトはなぜ高いの!?

Q ちょっと前まで4000円台のソフトってけっこうあったのに、最近5000〜6000円台のソフトが主流。どうしてソフトがこんなに高くなってしまったの!?

埼玉県　西尾　彩子さん　18才

A 一番の原因はIC。ゲーム内容、グラフィック等以前のソフトと比べて全般的に高度になった由、容量の多い高いIC（ロム）を使わざるを得なくなったから。もう1つは音源等を乗せたカスタムチップを載せているためだ。





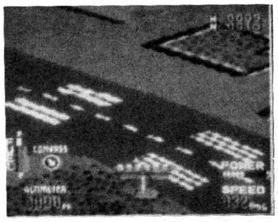
▶カスタムチップで有名な任天堂のMMC——

◀最近では2M、3Mの大容量はあたりまえ!?

FC SFCの発売時期と価格は!?

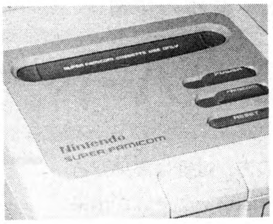
Q 昨年の11月ハード仕様が発表になってからと言うもの、FC雑誌でとんとごぶさたのＳＦＣ(スーパーファミコン)。気になるハード価格と発売時期を教えて下さい。

東京都　手塚　久美子さん　18才



◀高品質ソフトが家庭でも楽しめる様になる…!?

A ハードの性能を考慮すると原価は３～4.5万ぐらい。しかし任天堂は「ソフトでもうかれば、ハードは赤字でもよい」と考えているので、原価割れした２～３万ぐらいで出ると言われているんだ。発売は７～９月ごろらしい。

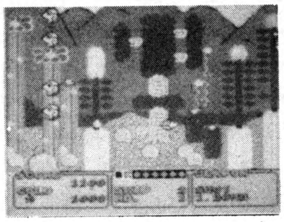


▶発表からさらにバージョンアップされて登場!?

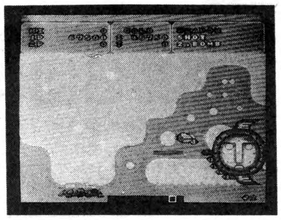
PC 同じ容量でどうしてちがうの

Q FCもPCも大人気のファンタジーゾーン、どちらも２Ｍの容量を使っているのに、どうしてこんなに内容的に差が出てしまうんですか!?

A FCは同時にプログラムを256K（２Ｍの1/8）しかアクセスできないんだ。それ由大きなプログラムになると様々な共通部分が必要となり、２Ｍと言っても全て異なるデータとして持てないんだ。その差が内容差なんだ。



◀FC版、FCにしては申し分ない出来なんだ…

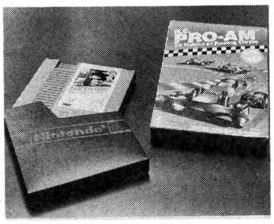


▶けどやっぱりPCと比べると見おとりしちゃう

FC 海外FC事情について…

Q 最近アメリカでファミコンソフトを作っているアタリ・テンゲンの２社が任天堂を相手取り、独禁法違反で告訴したことを新聞を読んで知ったのですが、どの様な事か教えて下さい。又国内のソフト会社の動向はどうなのですか!?

大阪府　桑原　祐介　25才

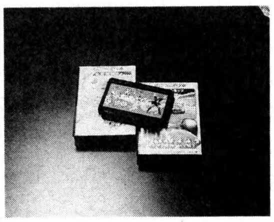


▶米国ではソフト製産は任天堂アメリカがしきってる

A いきなりハイレベルな質問だな… ウラ話のコーナーでくわしくあつかっているので手短かに言うと、任天堂アメリカ（NOA）がファミコンのソフトを一手に製造・流通させているのが独占禁止法に触れるのでは、… と言うのがアタリ側の言い分。仮に裁判でアタリ側が勝つと、任天堂のライセンス契約制度が根底から覆えされ、他メーカーが自由に任天堂のソフトを出せるようになる可能性があるんだ。



◀国内ではライセンス料を払ってソフト製産が可能に

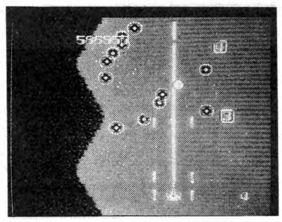


▶アタリに近い国内N社の今後の動行に注目したい…

PC FCの機能と決定的な差は!?

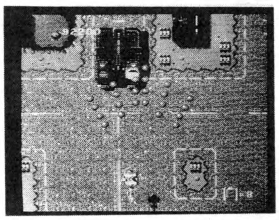
Q PCエンジンの機能がFCと比べて、グラフィック・サウンド等すぐれているのは理解(わか)りますが、それ以外の面ではどこがすぐれているのですか!? 具体的にわかりやすく教えていただけないでしょうか。おねがいします。

青森県　成田　政雄くん

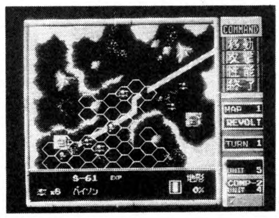


▶FCではがんばってもこのくらいが限界だ…

A “おねがいします”の一言には男女問わず弱い師範代、というワケでさっそく説明だ。FCもPCも機械の頭脳と言うべきCPUは８ビット、それも6502のカスタムだ。まあ基本は同じなんだけど、PCの方がFCに比べて、かく段に演算能力が速いんだ。つまり、一度にたくさんのことができちゃうワケ。同時に多くの物を動かしたり、複雑な計算ができちゃうんだ。これにより、SLGやハデなSTGが簡単にできるだ。



◀この様な物が多く出るシューティングにPCは強い！



▶SLGの複雑な計算ルーチンもPCならどんとこい

お手紙待ってまーす!!



今回はFCを取りまく様々な専門的な質問を中心に構成してみました。多少内容的に難しい点もありましたが、FCに付いてのゲーム以外の事柄も問題となっている点をご理解いただければ、同じ業界に従事している人間としてうれしく思います。
と言うワケで、このコーナーでは質問のお手紙を募集しています。葉書でも封書でもOK。ゲーム内容の質問から今回の様なハード!?な質問まで幅広く巨匠熊谷と師範代大堀がページのゆるす限りお答えします。気軽にガンガン質問してちょーだい!!



表

〒151
東京都渋谷区千駄ケ谷2－34－13
ベルファイブビル３Ｆ
「ハイスコア」編集部
なんでも質問箱係
キミの住所
名前・年令

裏

－ゲーム名－
質問の内容だよーん

気になる全貌とその可能性をさぐる

スーパーファミコン講座

ゲームハード全般がよくわかる「SFC講座」も今回で最終回。編集部にも、SFCに関する質問のハガキが届きはじめている。今回はその質問のいくつかに対する回答と、任天堂から発表されたニューハード〝ゲームボーイ〟の記事を載せたぞ。

エキスパート 熊谷泰宏

連載第3回 SFCなんでも質問箱/新ハード・〝ゲームボーイ〟発表!

「ハードの終着駅」かもしれない、スーパーファミコンの性能を追ってきたこのコーナーも、今回でオシマイ。この講座あてに質問のハガキも数枚いただいたので、そのうち3つの質問にお答えしたいと思う。加えて任天堂から手軽なゲームマシン、〝ゲームボーイ〟も発表されたので、こちらに関するスペックもあわせて紹介しようと思う。では「なんでも質問箱」から。

SFCなんでも質問箱

Q 「スーパーファミコン講座」のおかげでハード全般の知識がふえました。しかし、性能はともかく、だいたいいくらぐらいの定価で売り出されるのでしょうか。(神奈川県/吉岡弘・17歳)

A 価格に関しては、任天堂からまだ発表されていないので、はっきりした事が言えないんだ。でもスペックから考えると、少なくとも3～4万ぐらいが妥当なところだろう。しかし、ファミコンでもそうだが、本体よりもソフトの儲けが大きい事は、任天堂は百も承知。そうすると、本体の価格を下げ、より多く普及させることを考えるかもしれず、そうすると1万円台も考えられなくない。

Q あまりお金がなく、普通のファミコンしか買えません。メガドライブも欲しいのですが、スーパーファミコンとくらべて、どちらが性能がいいのですか。ぜひ教えて下さい。(津市/山田雄二・12歳)

A これも、はっきり答えることは出来ない。なぜかというと、前回までに公開したSFCのスペックは、まだ暫定的なもので、SFC本体もモックアップ(ようするに模型)の状態という時点でのものだからだ。しかし、そのままの仕様で上がるとすると、間違いなくSFCの方が性能は高いだろう。しかし、性能がいい=面白いゲームが出来る、と、素直に考えられないことは、キミもよく知っているよね。ファミコンにしても、スーパーマリオが発売されるまでは、さほどメジャーなものではなかったし、その後も名作と呼ばれる作品は数少なく、その影には幾多のクソゲーも確かに存在した。要は、面白いソフトが供給されるかどうか、その点につきると思う。メガドライブは、ソフトの供給はそろそろ安定して来たし、SFCは少なくとも任天堂はクソゲーは出さないだろう。以上の事から考えて、どちらも見通しは明るいと思う。

Q 操作性が良いとか悪いとかということをよく聞くが、この「操作性」という問題は、いったいどこで決まるのだろうか。またSFCの性能だと操作性もいいのだろうか?(愛知県/TK・21歳)

A ゲームの操作性という言葉が最近よく使われるが、これはハードの性能とは、ほとんど無関係(しいて言えばコントローラーの使い勝手くらいかな)、要はソフトの問題だ。たとえば、アクションゲームなどで、主人公が思い通りに動いてくれないとか、RPGで、コマンド入力がめんどうだとか、そういう細かい点で、どれだけゲームをプレイする立場を考えて作られたのかということ。でも、これは微妙な問題だよね。ある人は気に入っても、別の人は気に入らないこともあるだろうし、作り手が「これはいい!」と思っても反響が悪かったりすることもあるだろう。ただ、最近よく、失敗すると「このゲーム操作性が悪いよ!」とかいって、すぐゲームのせいにする人が多く見かけられるが、こういうのって、見苦しくてよくないと思う。こういう人に限って、ゲームがヘタだったりするんだよね。

4月21日発売予定 ニューハード〝ゲームボーイ〟

「ハンディタイプのマルチゲームシステム」ゲームボーイ。まず大きさを見てみよう。タテ14.8cm、ヨコ9cm、厚さは3.2cm。大人の手にスッポリおさまりそうなサイズ。それにメイン電源は単3乾電池4本、ステレオヘッドフォン接続可能、カートリッジソフト使用ということで、まさにウォークマンタイプのゲームマシンだ。気になるのは画質である。ゲームボーイでは、専用に開発された「スーパーツイストネマティック液晶」を使用、画素数23,040個のドットマトリックスで描かれる画面はハイコントラスト、ハイスピードを実現している。残念ながらカラーではモノトーンだが、カラーを要求するのは欲張りというものだろう。しかし近い将来実現するに違いない。

本体のCPUの方は8ビット。プログラムと画像を1チップで処理している。

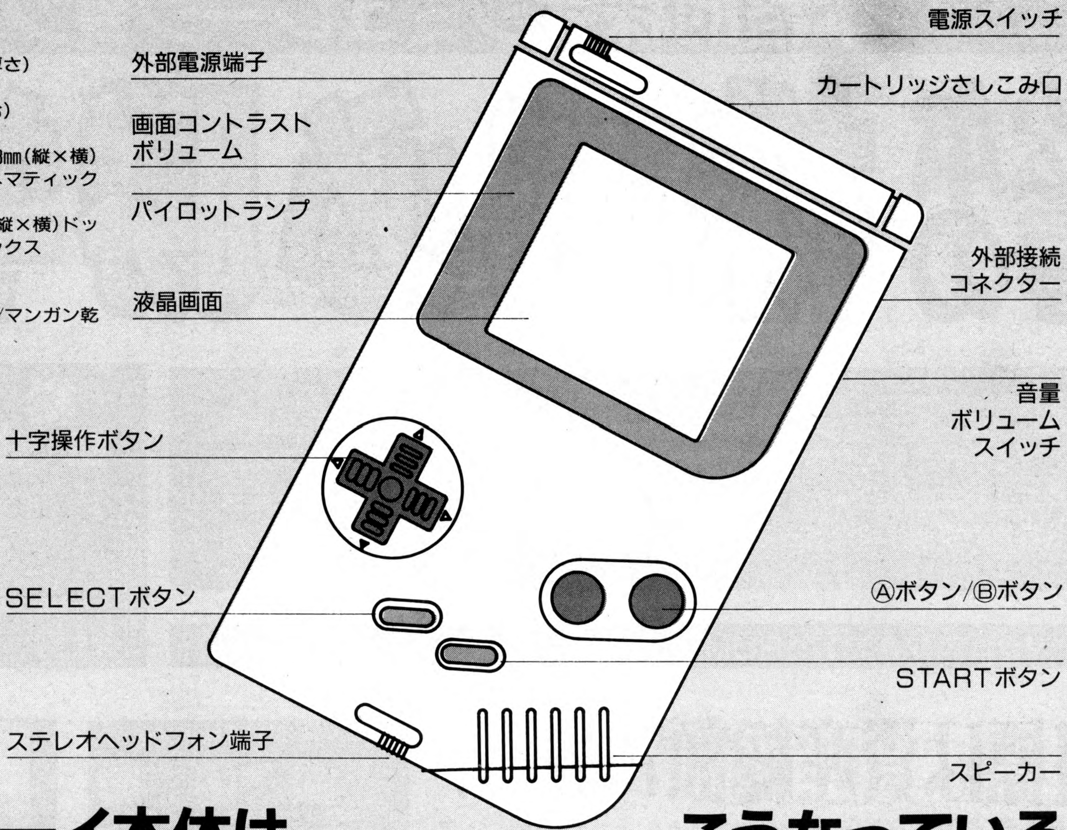
アウトドアタイプのゲームマシンとして、重要なポイントとして乾電池の寿命があげられよう。使用されている半導体チップはすべて省電

▼ゲームボーイ本体と、同時発売のソフト4本。だいたいの大きさがわかる。街にあふれる日はいつ?



■ゲームボーイ仕様

●本体サイズ
148×90×32㎜（縦×横×厚さ）
●本体重量
300g（単3乾電池4本含む）
●画面
有効サイズ：41.87×45.88㎜（縦×横）
液晶：スーパーツイストネマティック液晶
マトリックス：144×160（縦×横）ドットマトリックス
●電源
2電源方式
単3乾電池4本（電池寿命/マンガン乾電池で連続約15時間）
充電式ACアダプター（別売り）、またはバッテリーケース使用
●カートリッジサイズ
65×57×7.8㎜
（縦×横×厚さ）



ゲームボーイ本体はこうなっている

カタイプ（C—MOS仕様）であり、液晶画面とあいまって長寿命である。単3マンガン乾電池4本で連続約15時間（アルカリ乾電池だと30時間）のプレイを可能としている。

その他、別売りアクセサリーの通信ケーブルで2台のゲームボーイを接続すると2人同時プレイもできる。（4月21日発売、12,500円）

同時発売カートリッジは4本！サードパーティーも参入！

本体と同時に、専用ゲームソフト4本が発売される。4本とは「スーパーマリオランド」「アレイウェイ」「ベースボール」「役満」の4本。アクション、ブロックくずし、野球、麻雀と多彩だ。以後も「FIレース」「ゴルフ」「テニス」「ピンボール」（いずれも仮称）といったソフトが出る予定である。またすでにサードパーティーも10社ほど参入しそうな状態とか。これによって専用ソフトの質もより高くなっていくという期待がもてる。

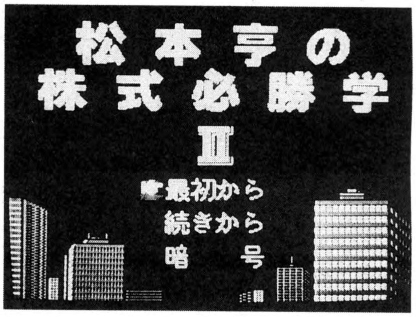
ナンパの小道具・ゲームボーイ Byどん



本格的株式シミュレーション!!

松本亭の株式必勝学II

最近では、サラリーマンや主婦だけでなく、OLや学生までが株式投資をする時代。そんな中で登場したのが、昨年発売されて大反響を呼んだ株式必勝学の第2弾だ。経済評論家、松本亨の監修のもと、財テクや株式投資の疑似体験ができてしまう、異色シミュレーションゲームなのだ



▶イマジニア ファミコン ROM ¥9800 3月下旬発売予定

目標は資産総額70億円!

師、松本亨の門下生になって、はや2年。キミは、日本一の投資家を目指して日々株に打ち込む若きサラリーマンだ。今回、師から投げかけられた試練は、用意された4つのゴールに向かって、自分の水準がどのくらいかを試すこと。前作に、妻と子どもという家庭が加わり、家庭を幸福に守りながら株の道を極めなければならない。

1989年4月3日～1991年3月29日までの期間をゲーム時間とし、Iと同様に毎日何らかのコマンドを使用しながら、最終日まで進めていく。そして、資産総額、レベルに応じた4つのゴールに達すると、それぞれ異なるエンディングが待っているのだ。

さて、目標を達成するためにはHP(健康度)、LP(生活度)、IP(知性度)、DP(運命度)の変数をバランスよく高め、さらにレベルをアップしながら、総額資産を増やしていくことが大切だ。ただし、レベルがアップしていくことにより、お金を支払うハプニングの確率も増加していくので、なかなか容易にはいかないものだ。

また、財テクばかりに気を取られていると、家庭が崩壊してゲームオーバーということもあるから注意しよう。



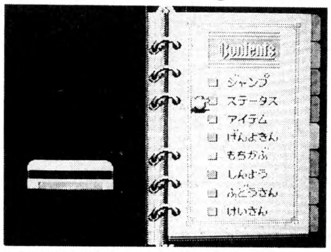
▲自分と妻子の名前を登録しよう。誕生日がくると、年齢が1つ増加していくのだ


▲プレイヤーの恩師、松本亨先生だ。期待を裏切らないよう、株の真髄を見極めろ!

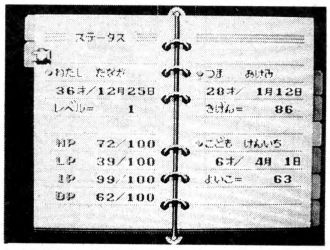
クラス	レベル	資産総額	クラス	レベル	資産続額
ビギナークラス	25	1億円	プロクラス	50	10億円
アドバンスクラス	35	3億円	エキスパートクラス	70	70億円

データの管理は、システム手帳で……

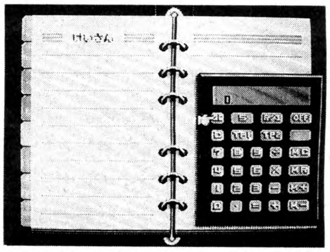
すべてのデータは、なんとシステム手帳によって管理される。モードは全部で8つあり、手持ちのアイテムや現預金、株数、不動産などが表示され、自分が今どんな状態なのかが一目瞭然なのだ。また、見たい銘柄を登録しておけば、その銘柄の画面にすぐ移ることができる〝ジャンプ〟や、電卓機能をもった〝けいさん〟などもついている。



▲流行の最先端、システム手帳を使ってデータを管理。こりゃあ便利だなあ～



▲本人はもちろん、妻や子どもの現在の状態がひと目でわかるようになっているのだ



▲通常の電卓機能のほかに、持株の売却益や利益率の計算もできてしまうスグレモノ

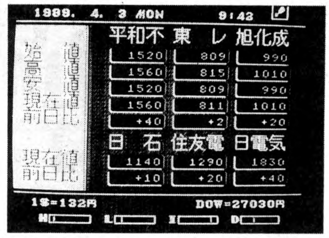
株取り引きで利益を獲得

財テクのメインとなるのは、なんといっても株取り引き。１日に取り引きできる回数は、レベルに応じて変化していくが、最初のうちは１日１回。

レベルは、出来高が一定値を超えるとアップしていき、それにともなってＨＰやＤＰなどの変数も上がっていく。

また、取り引きを行なうたびにＬＰが減算される。現物売却の場合は５ポイント、信用売買や決済では10ポイントずつ減っていくのだ。

Ｉと同様に、銘柄はすべて実名なので実際に財テクしている気分を、より一層深めてくれるぞ。基本的に、株の売買は底値で買って高値で売るというのが望ましい。自分の買った株の値段がどんどん上がり、最良の状態で売れるタイミングをつかむことが大切だ。



▲株取り引きのメイン画面。全150の銘柄の中から、高利益を得られるものを選ぼう

情報

株取り引きをする際に、とても重要なのが情報収集だ。情報コマンドをフルに活用して、いろいろな方法で情報を集めよう。安いからといって、いきなり株を買ってしまっても、その株が高くなるとは限らないのだ。

情報コマンドは、パソコン画面を使って行なう。そのときのレベルなどの状況によって、見られる情報は決まっているが、何回か使用しているうちに全種類の情報コマンドを見ることができるだろう。情報の内容は、10種類だ。

まず新聞では、その日に起こった出来事や事件などが見られる。グループゲージでは、その週の株グループ別の市況度、業種ゲージは、その週の業業種別の市況度がわかる。業界紙を見ると、個別銘柄情報を教えてくれる。

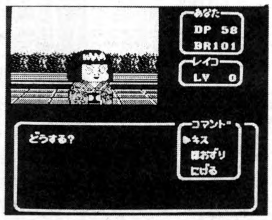
活字の分野だけではなく、人間からの情報も逃がさず聞き出そう。証券マンは３人いて、ベテランからは向こう３ヵ月のダウ予想、若手からは過去１ヵ月の値上がりと値下がりのベスト10、ＯＬからはキャンペーンによるアイテムがもらえるぞ。

また、友人も３人いる。カンタローは個別企業の情報予測、シンスケはグループ業界の情報予測を教えてくれるのだ。しかし、もう１人の友人、麗子が現われるとちょっと面倒。何も教えてくれないどころか、ＤＰなどを吸い取って去ってしまう困った女なのだ。

あと、占い師によるハプニングの発生予言や、アナリストによる為替レート予測、それから、忘れちゃならない松本亨先生の最優良銘柄予想もある。そして、次のレベルアップまでと必要な出来高を知ることができる。情報は、１回見るとＩＰが１ポイント減るのだ。



◀大切な友人の意見もありがたく参考にしよう

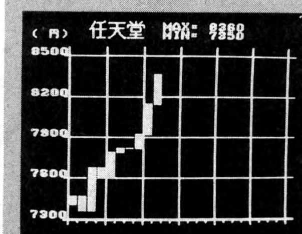


◀ディープキスをしてあげないと去ってくれない

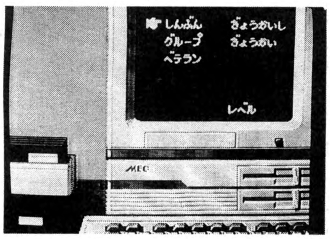


▲ベテランの証券マンからは、向こう３ヵ月のダウを予測してもらっちゃおう

チャートコマンド



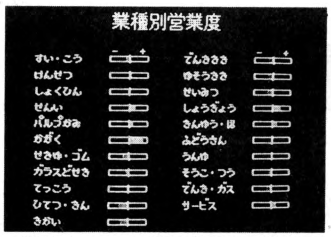
▲チャートを見ながら、その銘柄の動きの様子を知る。調査が重要なのだ！



▲今や何でもパソコンを利用する時代。もちろん情報の収集にも役立つというわけ



▲きょう起こったニュースは？ 新聞を読めば世の中の動きがだいたいわかるのだ



▲業種ゲージでその週の業種別の営業度を見る。今週は化学が盛況だったみたい

買う

その日の値動きを見ながら、今後値が上がると思える銘柄を予想し、その銘柄が底値まできたら買いの判断をする。買いには３種類の方法がある。現物買いでは、変化する値段を自分でストップさせる成りゆきの方法と、指定した値以上の値がついたときに自動的にストップする指し値の方法。信用買いでは、指し値での取り引きのみだが、多数の取り引きができるという利点がある。場合に応じて選択していこう。

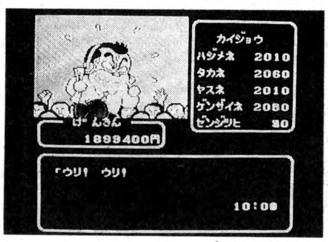
売る

さて、意を決して買った株を、いかに高く売るかが問題だ。手持ちの株価のチャートを見て、今が最高値だと思ったら、迷わず売る！ もっと上がるのでは、と欲ばっていると、そのままどんどん下がってしまうこともあるから、慎重に判断しよう。

信用売りの場合は、銘柄を指定して、委託保証金を支払う。売れた場合は、さらに手数料と取り引き税を支払い、不成立だと委託保証金は返還される。



▲今だ！ と思ったときが買いどき。現物買いにするか信用買いにするかを決めよう



▲いよいよ買いだーっ。一番安いと思えたときに買ってしまうのがコツなのだ



▲へっへっへ。安く買ったものを高く売りつけるというのは、気分がいいなあー



▲わーい。もうかったー!! この調子で売買していけば、70億円も夢じゃないのだ

金融商品、不動産の売買

銀行

銀行では、定期預金、ドル預金、借入れ、返済などの利用ができる。レベルや取り扱い高によって、支店長かＯＬが応対してくれるのだ。

定期預金の場合は10万円以上から、ドル預金の場合は1000ドル以上から受け付けてもらえる。預金を解約をする際は、受取利息に対して20%の税金がかかってしまうので、そのへんを考慮して解約しよう。

借入れは、６ヵ月の期間で金利は先払いとなる。担保がないと借りられないので慎重に行なうこと。



▲取扱高とレベルがまだ低いので、女の子の応対だ。高くなると支店長が出てくるけど、女の子のほうがいいね

証券会社

証券会社では、中国ファンドで資産を増やすことが可能だ。預け入れは100,000円単位で、 支払いは10,000円単位で行なわれる。月利は0.3%複利だ。

投資信託には、ダウの変化率に応じて利率が変わるバランス型と、 150の銘柄からハイテク株を10銘柄ピックアップし、その平均株価に応じて利率が変わるハイテク型、150 銘柄から内需株を10銘柄ピックアップし、その平均株価に応じて利率が変わる内需型がある。単位は、それぞれ100,000円だ。



▲証券会社で安全な投資をするという手段も悪くない。ただ、利益はちょっと薄くなるようだけど……

不動産

不動産は、スタート時に本人と家族が住んでいる鷺宮のマンションのほかに、全部で６つの物件が用意されている。多摩センターのマンション、浦安のマンション、錦糸町のマンション、日吉のマンション、成城の一戸建て、白金台の一戸建ての中から、所持金と物件の価格のバランスを考えて購入しよう。

売却する場合は、希望売値を決めて売りに出し、買い手がつくのを待つことになる。売り値は、低いほど売れやすいというのは常識だよね。



▲ひゃー、悪徳そうな不動産屋のおじさんなのだ。こういう場合は、自分の判断をしっかりさせることが大切

家庭を大切にするハプニング

このゲームが前作と大きく違う点は、主人公に家庭という要素が加わったことだ。株にばかりうつつをぬかしていると、妻や子どもの気げんが悪くなり、家庭崩壊になりかねない。

妻は普段はマジメで良い主婦だが、月に一度ヒステリーを起こす。その場合は何をしてもムダなので、そっとしておくのが一番いい。子どもに対しても、ひんぱんに相手をしてやり、たまには遊園地に連れていくなどして、よいこ度をあげていくのがポイント。

妻も子も、毎日１ポイントずつ減っていく気げんとよい子度が、それぞれ０になると、里帰りや家出などのハプニングが起こってしまうから要注意！

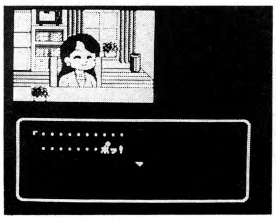
ハプニングサインが点滅したら、自分や家族の身に何かが起こったことになる。ハプニングには、大暴落や信用決済、預金満期や支払日など、株や資金に関することのほかに、妻の里帰りや子どもの家出、果ては離婚されるなどの家庭に関することまで、多種多様。

家庭に関しては、常に妻子の気げんをとることによってある程度妨げるが、不意に起こる不幸なハプニングが、一番困る。火事やどろぼうなどがそれだ。

どろぼうに入られたりすると、手持ちの現金をすべて取られてしまうので、現金はなるべく銀行などに預けておくのがいいだろう。しかし、臨時ボーナスや宝くじが当たるなどの、ラッキーな出来事があったときは感激なのだ！



◀げっ。ヒステリー起こした。そっとしておこう



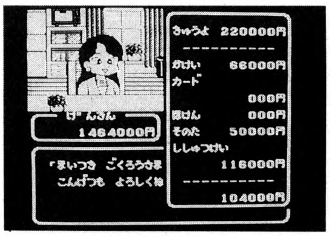
◀へつらったりして、ごきげんをとるのも大変だ



◀こんな顔でも自分の息子だから、仕方がない



◀外に連れ出してみるのが最良の方法といえる



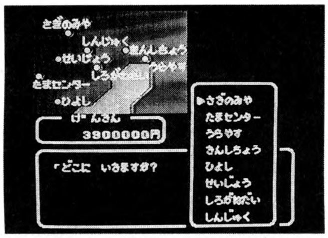
▲きょうは家計の支払日。家庭を持つと、いろいろお金がかかるのだ。つらいなあー



▲うえーん!! どろぼうに入られた!! 現金を全部持っていかれてしまうんだよーん



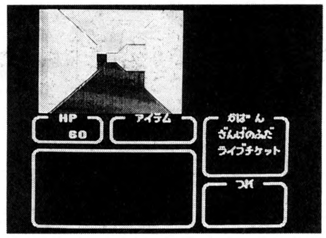
▲たくはつぼうずが現われると、アイテムを１つ奪われてしまう。ちぇーっ損したっ



▲まずは、どこから行こうかな。街によって、交通費も当然異なることを忘れずにね

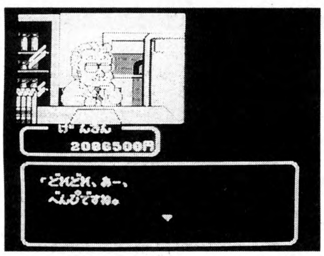
3D迷路の街

不幸なハプニングが起こったら、そのままにしておくとゲームオーバーになってしまうので、街に出てみよう。8つの街の中から行きたい場所を選び、3D迷路の街を歩くと、いろいろなポイントを見つけることができる。その際、32歩移動するごとにHPが1ポイント減るので、注意を払いながら進んでいくこと。病院で病気を直したり、お店でアイテムを購入したりして、ハプニングから身を守ろう。購入コマンドを選択した後は日付が変わっている。



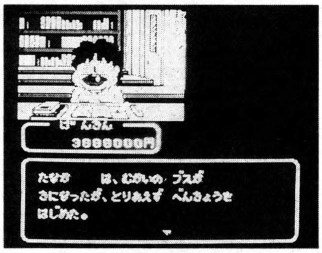
▲やだなあ、3Dダンジョンは。マップを作りながら進まないと迷ってしまうのだ

病院



▲病院に行くとHPをアップしてくれる。妻や子どもの具合いが悪くなったときもすぐに連れてこよう。料金はレベル×1,000円

図書館



▲財テクを成功させるためには、図書館で勉強することも大切だ。レベル×1,000円で、IPをアップさせることができる

保険屋



▲火事で家が焼けたときのために、火災保険に入っておこう。月々5,000円で医療保険に入ると、入院したときにはお金が入る

弁護士事務所



▲万が一、離婚という事態に陥った場合は、ここに来れば慰謝料をまけてくれるのだ。妻への思いやり度合いにもよるぞ

カジノ



▲まあ、たまには賭けごとをするのもいいかも。レベル×5,000円を支払うことによって、DPをアップすることができる

会社



▲社長には、えっちな本をあげるとお金がもらえるのだ。うっしっし。でも、たまにしかられてしまうこともあったりするけど

宝石屋



▲おくさんのごきげんをとるためには、宝石をあげるのがいちばん。また、宝石によって愛人をつくることもできちゃうのだ

よその家

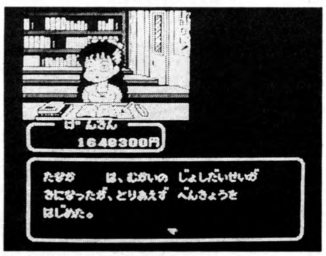


▲まちがってよその家に入ってしまうと、アイテムを取られちゃう。ほかに、ひったくりの家もあるからうっかり入らないこと

愛人

街をぶらぶらしていれば、妻以外の女性に気を取られる場合だってある。そんなときは、それぞれの好きなアイテムをあげ続けると、愛人になってくれちゃうのだ。その場合、愛人を住まわせる家がないとダメだ。愛人には、女子大生と教師が50万円、会社秘書が100万円と、毎月高額な支払いをしなければならない。わがままな要求が多く、それを断ると去っていってしまうので、愛人をつくるのもなかなか苦労の必要なことなのだ。

女子大生



▲図書館で出会う女子大生。好きな物は宝石で、嫌いな物はねこの手。愛人にして家を与え、以降その家に通うごとに、HPとIPを回復してくれる。毎月の支払いは、50万円でそれ以外にもいろいろ要求される

教師



▲なんと自分の息子が通う学校の美人教師までも、愛人にしてしまう。先生はなぜかライブチケットが好きなので、プレゼントしよう。嫌いな物はLSD。毎月の支払いは女子大生と同じで、50万円となっている

社長秘書



▲会社に行ったら、社長の目をぬすんで秘書に貯金箱をあげ続けるのだ。えっちな本を嫌うので、まちがって出さないよーに。毎月の支払いは、3人の中で一番高くて、100万円。その分、得るものは大きいぞ

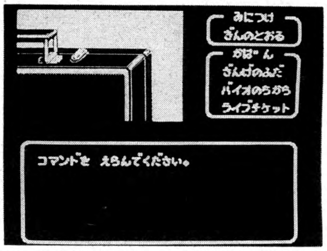
アイテム一覧表

街へ出ると、おばばの店でアイテムを購入することができる。各街ごとに売っているアイテムは異なり、値段も違う。使いみちや、自分の所持金をよく確かめてから購入しよう。また、アイテムはお店で買うばかりではなく、道に落ちていることもある。

アイテムを使う場合は、アイテムコマンドによって行なう。身につけられるアイテムは1つで、あとはかばんの中にしまっておくのだ。ただし、かばんの中も3つまでしかしまえないので、たくさんのアイテムの持ち歩きはできない。にんにくなどのHPを高める効果のあるものは、なるべく持って歩いたほうが、いざというとき役に立つ。



▲おばばの店では、いろいろなアイテムを売っているが、そのほかにアイテムの使い方を教えてくれる場合もある。しかし、取られるお金は結構高いので困る



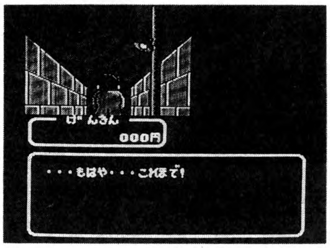
▲バイオリズムゲージが回復する種類のアイテムは、なるべくたくさん持っていたい。かばんの中に3つまでしかしまえないというのは、ちょっとつらいよねー

アイテム	使い方	入手方法
にんにく	HPを高める	おばばの店で購入(さぎのみや)
LSD	IPを高める	おばばの店で購入(さぎのみや)
ざんげふだ	DPを高める	おばばの店で購入(たまセンター)
ねこのて	IPを高める	おばばの店で購入(たまセンター)
ふっかつのたま	HP~DPが0になったとき復活することができる	おばばの店で購入(しろがねだい)
ひでんのまきもの	暗号文(ヒントメッセージ)が書いてある	おばばの店で購入(各街の店)
バイオのちから	バイオリズムゲージが、全部Fullになる	おばばの店で購入(うらやす)
のぞきめがね	その日の情報を全部見ることができる	おばばの店で購入(せいじょう)
チャートめがね	その日1日、チャートが何回でも見ることができる	おばばの店で購入(しんじゅく)
めんざいふ	証券会社の取り引き停止カウンターを0にする	おばばの店で購入(しんじゅく)
ちからのたね	街を歩くとき、HPが減らない。(3時間有効)	おばばの店で購入(ひよし)
まよけのふだ	どろぼうに入られてもお金が減らない	おばばの店で購入(うらやす)
ぎんのとおる	松本亨に会える	おばばの店で購入(たまセンター)
きんのとおる	松本亨の予測を1回聞ける	おばばの店で購入(しろがねだい)
つまへのおもい	離婚した妻を呼びもどすことができる	おばばの店で購入(せいじょう)
こへのおもい	公開捜査になった子どもを呼びもどすことができる	おばばの店で購入(うらやす)
ライブチケット	美人教師の好きなもの	おばばの店で購入(たまセンター)
ほうせき	女子大生の好きなもの 妻にあげると機嫌半分回復	宝石屋で購入
ちょきんばこ	社長秘書の好きなもの	銀行支店長にもらう
ティッシュ	意味なし	銀行支店長にもらう
カレンダー	意味なし	銀行支店長にもらう
ボールペン	意味なし	銀行支店長にもらう
ダイヤのゆびわ	愛人へのプレゼント	おばばの店で購入(さぎのみや)
ボストンバッグ	愛人へのプレゼント	おばばの店で購入(ひよし)
ベンツのキー	愛人へのプレゼント	おばばの店で購入(さぎのみや)
しゃねるスーツ	愛人へのプレゼント	おばばの店で購入
いぬのふん	ひったくりよけ	街の中に落ちている
えっちなほん	社長が高く買い取ってくれる 子どものよいこ度がFullに	街の中に落ちている

ゲームオーバーのパターン

一生けんめいがんばったつもりでも、悲しい結果に終わってしまうこともある。途中でゲームオーバーとなる場合は、取引停止、信用喪失、絶望、家庭崩壊、発狂、運のツキの6つのパターンだ。取引停止となるのは、株式買付け、信用決済の際に、現金不足を3回行なった場合。信用喪失は、銀行の借金返済を無視、あるいは現金不足だった場合。絶望は、HPが0になったり家計が支払えなかった場合。家庭崩壊はLP、発狂はIP、運のツキはDPがそれぞれ0になった場合に起こる。

前作と違って、松本亨の救済はないが、ふっかつのたまを持っていると生き返れるパターンもいくつかある。



▲とほほーっ。とうとう運がつきてしまった。妻や子どもにまで、なじられる始末。やはり、株にばかりうつつをぬかしていたのがいけなかったのかもしれない……



▲Iと異なり、冷淡な松本亨先生。助けてはくれないのだ。絶望、家庭崩壊、発狂、運のツキに限り、ふっかつのたまを持っていれば復帰することができるのだが……

買取・交換

受付番号制です。必ずTELしてください。

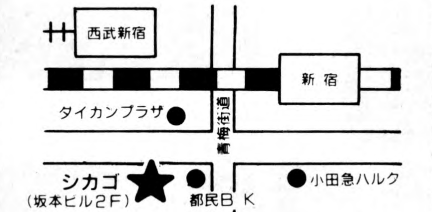
今月の高額査定

スーパーマリオブラザーズ3	2,200円
ウィザードリィII	2,400円
がんばれペナントレース	2,000円
ファミコンジャンプ	2,500円

買取価格表(箱なしは100円引、説明書なしは100円引となります。)

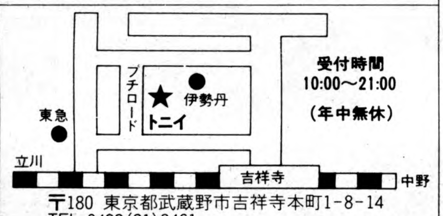
カセット本体	2,500	ギャラクシアン	800	スケバン刑事3	1,300	ドラゴンクエストIII	500	ファミリークイズ	700	メトロクロス	500
ディスクシステム	1,800	キングオブキングス	1,300	スターウォーズ	600	ドラゴンバスター	500	ファイナルラップ	1,300	燃えろジュニアバスケット	1,000
ツインファミコン	8,000	霧のロンドン殺人事件	500	スターゲイト	400	ドラゴンボール	900	ファミコン名人戦	1,700	燃えろプロ野球	400
ディスク(青)カード	400	ぎゃんぶらぁ自己中心派	2,100	スティックハンター	400	ドラゴンボール大魔王復活	1,400	ファミコンウォーズ	1,000	燃えろプロ野球88	1,200
〃 (黄)カード	300	銀河英雄伝説	1,400	スパルタンX	500			ファミリースタジアム'88	1,600	森田将棋	1,300
ア行		グーニーズ2	500	スペースインベーダー	700			ブラックバス	700	桃太郎伝説	1,300
アイスクライマー	500	孔雀王	1,200	スペースハリアー	1,200			ブラックバスII	900	桃太郎電鉄	1,400
アウトランダース	500	グラディウス	500	SWAT	800	ナ行		不動明王伝	600	モトクロス・チャンピオン	1,100
赤影	500	グレートタンク	900	ゼビウス	400	ナイトライダー	900	フリートコマンダー	1,400		
アキラ	500	けっきょく南極大冒険	600	戦場の狼	400	中嶋悟のF1ヒーロー	1,000	ブルートレイン殺人事件	1,600		
アルカノイド	900	ゲゲゲの鬼太郎	700	聖闘士星矢	700	ナポレオン戦記	700	プレデター	600	ヤ行	
アルカノイドII	900	ゲゲゲの鬼太郎II	800	聖闘士星矢2	900	ナムコクラシック	700	ベストプレープロ野球	1,500	妖怪倶楽部	700
アルゴスの戦士	600	月風魔伝	400	ソロモンの鍵	400	忍者じゃじゃ丸くん	500	〃 (新データ)	1,600	妖怪道中記	600
アメリカンフットボール	1,300	源平討魔伝	600	ソンソン	400	忍者くん阿修羅の章	900	ヘラクレスの栄光	600	横浜港連続殺人事件	500
イース	900	コスモジェネシス	400	ゾンビハンター	400	忍者ハットリくん	500	ペンギンくんWars	500	四人打麻雀	700
怒	500	コナミックスポーツ イン ソウル	900	西遊記ワールド	1,100	熱血高校ドッチボール部	1,800	ポートピア連続殺人事件	600		
怒II	700	コブラコマンド	900			熱血硬派くにおくん	1,000	ポール・トゥ・フィニッシュ	1,600		
囲碁・九路盤対局	2,000	五目ならべ	800			信長の野望	2,200	ポケットザウルス十王剣の謎	800	ラ行	
1942	600	ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	600			忍者龍剣伝	1,400	北斗の拳	700	ラビリンス	400
1943	700	ゴルフ	700	タ行				北斗の拳II	900	ランボー	500
インドラの光	1,400	魂斗羅	800	たけしの戦国風雲児	900	ハ行		星をみるひと	500	リップルアイランド	1,100
ウィーザードリィ	1,500	ゴジラ	1,000	タッチ	900	バーガータイム	500	不如帰	1,200	ルナーボール	500
ウィナーズカップ	700	グラディウスII	1,900	大戦略	1,000	半熟英雄	1,900	本将棋	1,000	ルパン三世	700
うっでいぽこ	500			TAITO・グランプリ	700	ハイウェイスター	700	ボンバーマン	800	レッキングクルー	500
うる星やつら	600			ダイナマイトボール	800	バイナリーランド	400	ファイティングロード	1,200	霊幻道士	1,000
ウルティマ	600	サ行		太陽の神殿	800	バギーポッパー	500			レイラ	700
ASO	600	サッカー	500	高橋名人の冒険島	800	Bugってハニー	800			レインボウアイランド	1,000
エアーウルフ	1,700	里見八犬伝	1,600	武田信玄	900	パックマン	1,000			ロードファイター	400
エッガーランド2	1,600	殺意の階層	900	闘いの挽歌	800	覇邪の封印	900	マ行		ロックマン	1,700
F1レース	700	真田十勇士	600	谷川浩司の将棋指南II	1,700	パチコン	1,100	マッピー	500	ロストワードオブジェニー	800
えりかとさとるの夢冒険	400	砂漠の狐	400	双截龍	1,000	バトルシティ	800	マッピーランド	1,000	ロマンシア	700
エリュシオン	900	サラダの国のトマト姫	900	中国占星術	1,000	バナナ	600	麻雀	900	ロックマン2	1,800
エレベーターアクション	500	沙羅漫蛇	600	ツインビー	500	ハリキリスタジアム	400	マイク・タイソン・パンチアウト	400		
エイリアンシンドローム	600	三国志(ナムコ)	1,100	つっぱり大相撲	900	ハリキリスタジアム'88	1,000	マイト&マジック	700		
オセロ	1,800	三国志(光栄)	2,800	釣りキチ三平	500	ビーバップハイスクール	400	魔界島	600	ワ行	
おにゃん子タウン	600	さんまの名探偵	500	ディグダグ	500	ヒットラーの復活	700	魔界村	500	ワイワイワールド	600
オバケのQ太郎	800	シェラザード	500	ディグダグ2	500	火の鳥	700	マグナム危機一髪	600		
オホーツクに消ゆ	800	上海	1,000	電撃ビックバン	1,200	100万$キッド	1,500	魔鐘	500		
オリュンポスの戦い	400	実戦麻雀	1,800	ディープダンジョン3	900	ビバラスベガス	800	マッドシティ	900	PCエンジン	
		ジッピーレース	500	DEJA VU	1,000	飛龍の拳	700	松本亨の株式必勝学	1,200		
		シティコネクション	400	鉄道王	1,000	飛龍の拳II	1,300	マドゥーラの翼	500	R-TYPE 1	500
		じゃじゃ丸の大冒険	700	鉄腕アトム	600	ビリヤードサイドポケット	1,500	マニアックマンション	1,000	R-TYPE 2	400
カ行		じゃりん子チエ	700	テニス	600	ピンボール	600	マネーゲーム	1,100	エイリアンクラッシュ	800
貝獣物語	1,700	ジャンボウ	700	テラクレスタ	700	プロ野球?殺人事件	1,500	マリオブラザース	500	カトちゃんケンちゃん	500
快傑ヤンチャ丸	1,700	ジャンボ尾崎のホールインワンプロ	700	10ヤードファイト	400	ファイナルファンタジーII	2,000	ミッキーマウス	1,500	ギャラガ88	500
カイの冒険	500	小公子セディ	1,400	ドアドア	800	ファイティングゴルフ	700	水戸黄門	700	定吉七番	600
かぐや姫伝説	1,700	新人類	400	東海道五十三次	600	ファイナルファンタジー	800	水戸黄門2	1,300	戦国麻雀	800
亀の恩返し	1,100	スーパーブラックオニキス	600	東方見文録	500	ファンタジーゾーン	800	ミラクルロピット	400	ファンタジーゾーン	900
仮面ライダー倶楽部	1,400	スーパーダイナミックバトミントン	900	時空の旅人	500	ファンタジーゾーンII	1,500	ミリピード	400	魔境伝説	1,000
がんばれゴエモン	600	スーパーピンボール	1,000	独眼竜政宗	600	ファミリースタジアム	400	夢幻戦士ヴァリス	500	魔神英雄伝ワタル	700
がんばれゴエモン2	1,900	スーパーマリオブラザーズ	800	所さんのまもるもせめるも	1,200	ファミリースタジアム87	300	六三四の剣	500	遊々人生	1,300
ガーディック外伝	500	スーパーマリオブラザーズ3	2,200	トップガン	1,400	ファミリーテニス	1,300	迷宮組曲ミロンの大冒険	400	妖怪道中記	700
京都龍の寺殺人事件	800	スーパーリアルベースボール	700	ドナルドダック	900	ファミリージョッキー	700	メカ生体ゾイド	1,400	ワールドコート	1,000
キョンシーズ2	800	スーパーマン	700	ドナルドランド	1,300	ファミリーボクシング	500	女神転生	700	ガイアの紋章	1,000
機動戦士Zガンダム	600	スーパーチャイニーズ	400	ドラえもん	1,100	ファミリーサーキット	1,000	目指せパチプロパチ夫くん	1,700	ソンソン2	1,500
キャプテン翼	700	スーパーゼビウス	400	ドラゴンクエスト	800	ファミリーマージャン	1,000	めぞん一刻	900	ドラゴンスピリット	1,300
ギャラガ	900	スカイキッド	600	ドラゴンクエストII	600	ファミリーマージャン2	1,500	メタファイト	900		

有 シカゴ



〒160 東京都新宿区西新宿7-10-18 坂本ビル2F
TEL 03(366)0421
受付時間 10:00〜19:00

トニイ



受付時間
10:00〜21:00
(年中無休)

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-14
TEL. 0422(21)8461

------------------------------キリトリ------------------------------

●申し込み方法

1. ソフトの送料は君の負担、郵便為替の送料はこちらが負担します。
2. 送るソフトが4本以下の場合、為替送料代150円が買い取り価格から差し引かれます。
3. 18才以上の方も、18才未満の方も捺印が必要となります。
   18才未満の方は、必ず保護者の氏名、捺印も忘れず申込書に記入してもらってください。
4. ソフトによっては、価格が変わる場合もありますので、必ずTELで確認してください。その時、受付番号も忘れず聞いてください。買取価格表にのってないものは、TELで聞いてください。

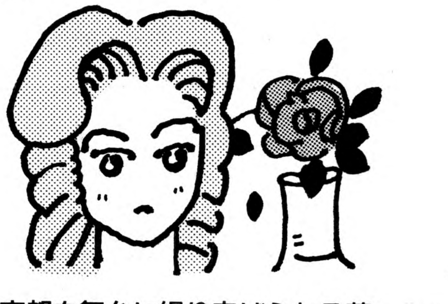
申込書				
	受付番号		住所	(ー) (TEL)
	氏名	年令 職業 ㊞		
	保護者	年令 職業 続柄 ㊞		
	君の送ってくれたソフト 本		※確認事項	

ハイスコア 4月号

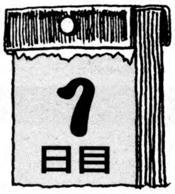
12日間の捜査を支える

京都花の密室殺人事件

▶タイトー ファミコン ROM ¥5900
発売中



京都を舞台に繰り広げられる華麗なる殺人の美学…。「京都花の密室殺人事件」は、山村美紗原作の本格推理アドベンチャーだ。次々と起こる連続殺人事件、そして最後に待ちうける密室のトリックに君も悩まされてるんじゃないかな。そんな時はコレ。



最初の悲劇は起こった……

物語は、主人公である君が友人のキャサリンと共に、生け花の個展を見に行く所で始まる。さてこのキャサリンという人、君の助手とも言える有能な友人だから、何かあったら彼女に意見を聞くようにしていれば、ゲーム展開もずっと早い。キャサリンは、大抵の場合〝カフェ・ド・ミサ〟に居る。そこに居なければ捜査を続行しよう。ちなみに〝カフェ・ド・ミサ〟のママは特にこの物語に関係しないので、パスワードを聞く時以外は気にしなくても良いのだ。

個展会場では、今注目の華道流派である京本派の実力者、松野愛子にさっそく会える。ところが何と、彼女はあっと言う間に帰らぬ人に…。最初の殺人事件が、君の目の前で起こったわけだ。ここで、これから長い間お世話になる〝狩矢警部〟と対面するが、ひとまず家に帰ろう。キャサリンから電話が入るよ。

府警本部では、狩矢警部とキャサリンに会う。その後、カフェ・ド・ミサに行って、これからの捜査方針を話し合おう。まずは京本家だ。女中にコピーを見せて京本家の様子を聞くこと。次に美濃屋に行って、小菊さんの話を聞こう。

京本家は、家元こと秋鳳(しゅうほう)、妻の香織そして1人息子の満男という構成らしい。弟子は、球美、静江、小菊、小春など。これから、容疑者として長く付き合う事になるのでよーく頭に入れておこうね。

▼キャサリンだ。これからしばらくは、彼女と共に捜査をする事になる



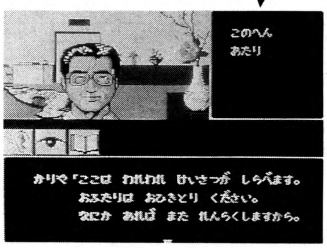


▲松野愛子。京本流の実力派である彼女に、初めて会ったが…

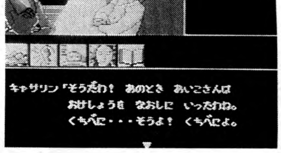
▼と思ったら、急に苦しそうな表情を見せる松野愛子であった。最初の悲劇はこうして起こる……



▼狩矢警部。前作同様誰かに似てる



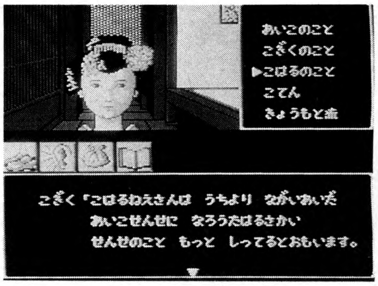
▶ここが、カフェ・ド・ミサだ。推理するならここに限るぜ





▲京本邸。この人は女中さんだ。それにしてもリアルな感じで良い

▼異様に顔が白い小菊さん。彼女に会って、この日はおしまいね



2日目 本格的な捜査が始まる

２日目では、昨日起きた〝松野愛子殺人事件〟の謎を、あせらずに徐々に解き明かしていくのだ。特に、その死因と犯行の手段に迫れ。

まず、美濃家に行って昨日会えなかった小春に会おう。ほとんど小菊と同じ顔なので混同しないようにね。彼女からいろいろ情報を聞いたら、京本邸へと進もう。

京本邸には家元がいるが、なかなか口を開いてくれない。しかし、キャサリンの事を聞けばわかってくれて、いろいろ話が聞ける。その後、狩矢警部に会いにいこう。愛子の死因は、青酸カリによるものらしいが、はたしてどうやって愛子に飲ませたのか…？

カフェ・ド・ミサに行けばキャサリンがいる。彼女と話しているうちに、どうやら青酸カリの入った口紅をすりかえておいたらしい、という結論に達する。口紅について、もう一度美濃屋に行って聞きこみだ。おっとその前にこの仮説を狩矢警部に提言しておくようにね。

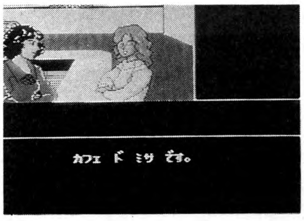
京本邸で香織に息子の事などを聞いているうちに、狩矢警部の検証報告が出る。やはり凶器は口紅にぬった青酸カリだった！

あとは自分の部屋で寝てしまおうね。



▶京本流の家元。キャサリンの事を話さないと、何も言ってくれない

▼鋭い推理で、事件を解明していくキャサリン。口紅のトリックもこの通り





◀家元の妻、香織。向こうには茶室が見える

▼ねっ、小菊さんとそっくりでしょう。今日は小春さんに聞き込みだ





▲狩矢警部がついに、殺人事件と断定した。いよいよ捜査だ！

▶家元と話が出来れば、妻の香織にも会えるぞ



3日目 赤い口紅の謎とは？

この日は、球美、静江、そして沢田など、新しい人物に会えるんだ。まず京本邸にいる球美、静江に会いに行こう。この２人と愛子を加えた３人は、ライバル同士とも言える間柄だけに気になるところだ。

次に、桂にあるという沢田の家に向かおう。沢田の家にはすんなり入る事が出来るので、よく話を聞こう。途中で来客があって一時中断するが、実はこれが後の展開に大きく関係してくるんだ。特にこの時点では気にすることはないけどね。また、満男の暮らしているモダンハイツは、この時点では誰も居ないけど行くだけ行ってみよう。

次は再び京本邸に行く。球美に口紅の事を聞いてみると、愛子の口紅はあの時誰でもすり替える事が可能だったという。残念ながら、口紅の件から犯人を割り出すのは相当難しくなったという訳。

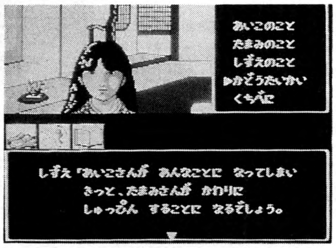
この後モダンハイツに行けば、満男が在宅しているぞ。彼の話をひととおり聞こう。彼は華道もまたビジネスと考えている現代気質の青年だ。

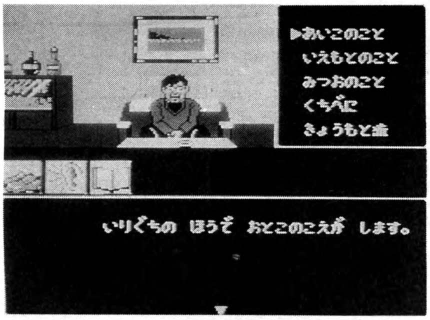
最後に、カフェ・ド・ミサに行き、自宅に戻ろう。地味な一日だったが、聞き込みこそ捜査の基本なのだよ。



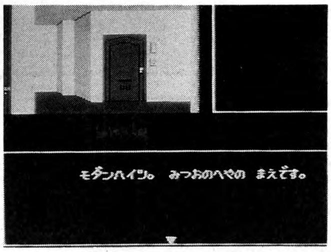
▲京本流の弟子の１人、球美だ。とってもキレイな女の人だね

▼一方こちらもキレイな静江さん。やはり京本流の弟子の１人だ



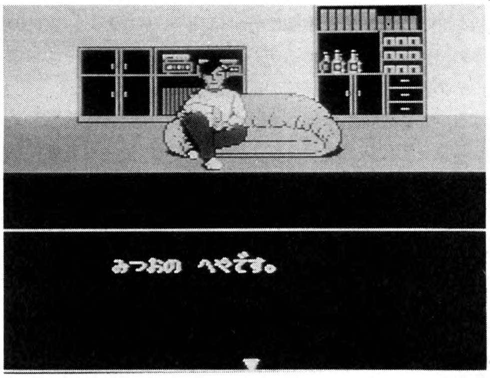


◀京本家の理事、沢田。ここは彼の家だ。なんか背中が曲がってるのがあやしい



▲京本家の１人息子、満男のマンションのドアの前だ。留守のときは、もう１まわり聞きこみをして来よう

▶満男は、華道もまたビジネスと考えているが何故かそういう役は殺され易い。はたして…？



4 日目 第二の犯行が！

さあて４日目だ。この日は華道大会に出品する者の選考会。朝から何か切迫したムードが漂っているようだ。出品者は球美に決まったらしいが、その球美の姿が見あたらないという…。

悪い予感は的中していた。離れにある茶室の中で球美は死んでいたのだ。またも死因は、青酸性の毒物。そして一番問題なのは、茶室が密室になっている点だ。茶室の内側からはカギが掛かっており、他に出口はない。

直接現場に入る事は出来ないので、座敷の方に戻ろう。家元達に話しを聞いてみると、満男が見あたらないという。満男の車もないらしい。当然、満男が怪しくなって来るのだが、ひとまずここは、カフェ・ド・ミサに行って推理してみよう。

まず選考会が終わったのが朝10時。それから昼食の準備などが始まり、球美が消えたのが11時過ぎと思われる。そして死体発見は11時半だ。犯行はこの11時～11時半の間に行なわれたようだ。また、雪は朝10時にはやんでいるので、足跡が付いたとすれば雪で消える事はない。密室のトリックと、足跡の謎。この２つをよく考えてみよう…。



▲登場人物がほとんど集まっている。だがこのあと…

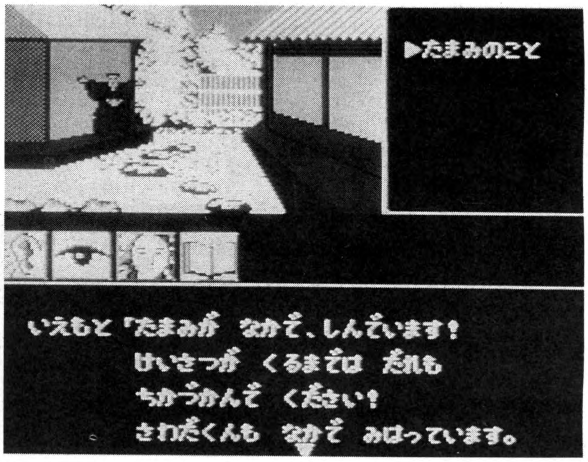


▲あの一、死体より怖いんですけどその顔。驚いてるのはわかるケドねえ…



▲出品者も球美に決まり、ポスターなどはっている沢田とマキ

▼球美が殺された。これが現場の、離れの茶室だ。発見したのは家元、警察が来るまで見張っているのは沢田。現場を調べるのは次の日になる



5 日目 満男の女性関係を探れ

球美が殺された翌日。何はともあれ、問題の京本邸へ行こう。茶室付近や、茶室の中を調べる事ができるが、これといった手掛かりはない。

家には、家元とマキがいるのでよく話を聞いておこう。マキの言う店〝ローズ〟は、今行っても閉店中だよ。満男のマンションに行こう。満男に話を聞いたら、府警本部に行けば死体の検証結果が出ているぞ。

その後は自動的に球美の部屋に行ける。ここでは引き出しを調べ、ある写真を手に入れよう。何と球美と男が楽しそうに写っている。さっそく満男にこれを見せて、理由を聞き出そう。満男は、愛子にフラれたあと、球美とはてきとうに付き合ってたらしい。満男の女性関係だけでなく球美の男性関係も浮かび上がってくるぞ。

さて、ここまで進んだらやっと、ローズに入ることが出来る。球美のことを中心に聞き込みだ。球美にはどうももう１人付き合っていた人物がいた様だ。この人物の謎こそ、この事件のカギとなるものなんだけど今はまだこれ以上はわからない…。こんな時は家に戻って寝てしまおう。ちなみに、家の時計が７時を指していたら、その日はもうオシマイだよ(別に見なくっても、自動的に終わるんだけどね)。

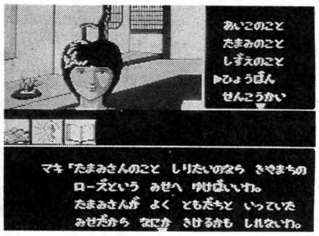
愛子が死に、球美も殺されてしまった今、怪しいのは静江、マキという事になる。しかし、犯人は別な動機を持っているかもしれない……。



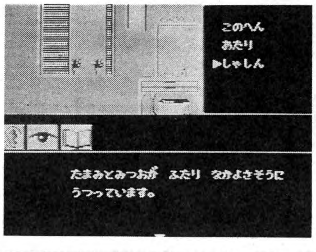
▶これが、問題の茶室の中。まさに完全な密室というわけだが、きっと何かタネがあるはずだ



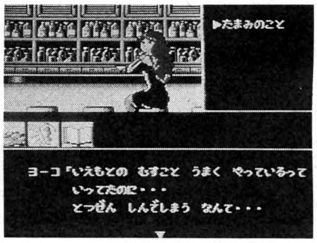
▲出品候補者が次々と消えていく。犯人は候補者の中の一人かそれとも別の…



◀ハート型のりんかくをした麻生マキ。ローズという店を教えてくれる

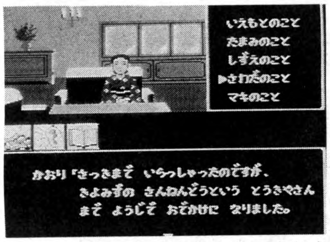


◀パステルトーンがキレイな球美の部屋。ここではフォーカス写真がみつかる



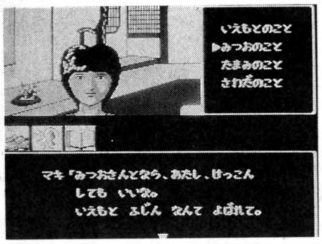
▶ローズ店内。余りにも場の雰囲気にマッチしている女の人、ヨーコさんだ

6日目 三年堂に行ってみよう



▲沢田という人は、とにかくチョコマカと動きまわる。今日は三年堂だ

▼麻生マキは、典型的な現代っ子なのでおキャンでドライなゴーゴーガールだ

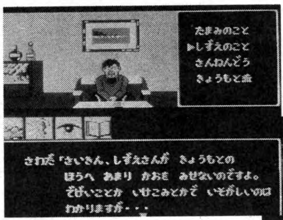


この日は短く、大した事件も起こらないので気軽に行こう。

まず、京本邸に行ってみる。応接間には香織がいる。彼女は、沢田が清水の〝三年堂〟という店にいると教えてくれる。沢田に会うのは久しぶりなのでゼヒ話を聞いておきたいところだ。だが、座敷には麻生マキが居るので、マキに話を聞いてからだ。大した話は聞けないけどね。

マキに会ったら、三年堂へ進もう。そこの主人を見つけたら、沢田の事を聞け。沢田はもう帰ってしまったらしいが、沢田が京本家の財政面を牛耳っているという気になる情報が聞けるんだ。

その後は、沢田の家にいって直接彼に話を聞こう。さらに京本邸に戻って聞き込みだ。ここから先は、これまで行った三年堂や沢田家をもう一まわりするだけ。時間を何となく潰したら、家に帰って寝ればいい。ついついハマっちゃいそうな設定だが、知らなくても何とかなるってもんだよ。

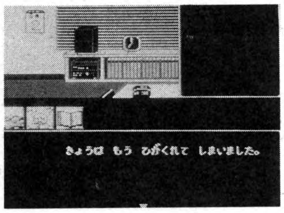


◀結局、沢田の自宅に出かけなければ、彼には会えなかった

▼この人が三年堂の主人だ。京本家とは長いつきあいのお店



◀清水に行ったら、あたりの人に三年堂の事を教えてもらって進もう



◀これが、君の部屋だ。シティナイズされたリーズナブルなアーバンライフ



7日目 満男も死んでしまった!

１日の始めはやっぱり京本家だ。応接間にいくと、家元がしきりに満男の事を気にしている。今日は京本家に姿を見せる事になっているのだが、まだ来ないらしい。満男のマンションに行くことになるが…。

満男のマンション内は左右スクロール出来るので、左側にスクロールさせてみると…。何と、和室から手が! これは大変と和室に踏みこんでみる。…やはり満男は殺されている。

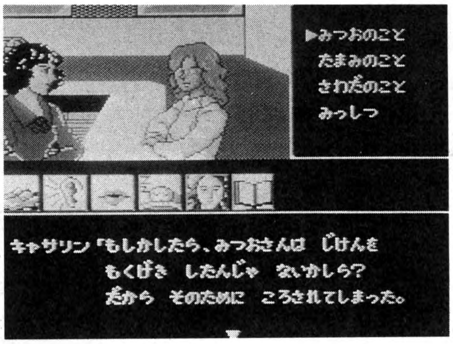
死体を調べていると、狩矢が来る。ひとまず警察に任せて、カフェ・ド・ミサに行こう。

カフェ・ド・ミサにはキャサリンがいる。満男は、何かを目撃したために殺されてしまったらしい。それにしても、キャサリンはどうしてそんな事を知っているのだろうか。さては犯人は…。そんな事は無いけどね。

さて、そろそろ満男の死体の検証結果が出るころだ。府警本部に行ってみよう。話によれば、満男の死亡時間は６日の午後８時頃らしい。明日は、満男殺しのアリバイをあたってみなくては。

その後は、家に戻って例の「今日はもう日が暮れました」だ。また明日、がんばりましょう。

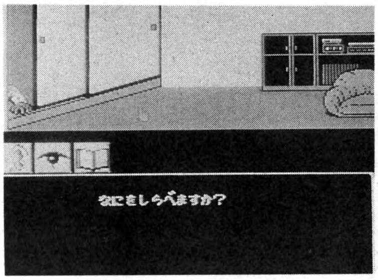
▶満男の部屋をすぐに調べる訳にはいかないので、こんな時はカフェ・ド・ミサだ。キャサリンの推理を聞こう



▼ガーン! 満男は殺されていた。遂に第3の殺人が起こってしまったのだ。でも家元が振り向いた時どうしても笑っちゃう



▼うっ! あの左に見えるものは…。まさか、満男は寝ぞうが悪いんじゃ…



8日目

京本家のアリバイを捜査だ

この日は、まず狩矢警部に会いに行こう。満男についての情報を得るためだ。

狩矢警部の話で興味深いのが、満男のヒザについていたという円形の傷跡だ。京都で、生け花で、円形のチクチクといえばわかりそうなものだが、意外に警察の力もあてにならないものだな。

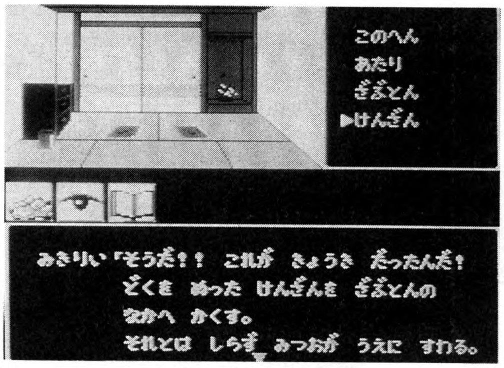
その後は、フェイント攻撃で何とカフェ・ド・ミサへ。そうすれば満男の部屋を調べに行けるぞ。

満男の部屋に入ったら、みっつの物を見つけなければならない。ふたつはすぐ和室で見つかるが、残るひとつはけっこう難しいかも。画面に傷がつくくらいカーソルで刺しまくってくれ。

収獲が得られたら、狩矢警部に会って報告しよう。そうしたら京本家にＧＯだ。家元とマキに聞き込み！をしたら、今日は家に帰ってオシマイ。アリバイはしっかりメモったかな？



▶これこれ、これを見つけるまでは、他の場所を回っても無駄だ！



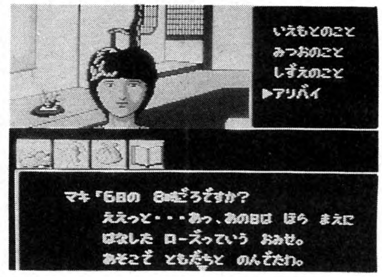
◀満男のマンションは、リビングと和室に分かれている。そのうちリビングの方は三画面スクロールで、この和室は固定画面になっている



◀家元には、必ず静江のことを聞いておくように



▶凶器とその方法はわかった。しかし犯人はやっぱり謎のまま



▶なぜかマキも居る。現代っ子は死ぬのが推理小説パターン。さて

9日目

足跡の謎を解け！

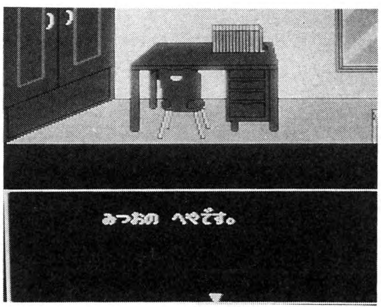
ここから先、事件は起こらずに、いよいよ推理を固めていくことになる。したがって、余り攻略しても意味がないんだよね。だから、余り関係ない、道筋やコツを教える事にとどめたいと思う。難しいゲームでもないし、その方が楽しいしね。

まずは京本邸だ。香織に会えるが、本日の収獲は何といっても、満男の部屋を調べる事ができること。満男は、自分のマンション以外に実家にも部屋があるんだね。

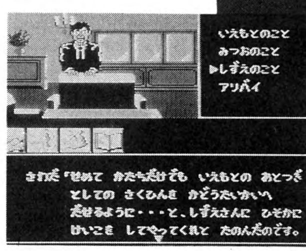
調べていると、掃除で中断されてしまうが、そのあともう一度調べにいくと、思わぬ発見があるぞ。

次に、カフェ・ド・ミサに行こう。実は本日はこれでおしまい。さあ、ある人物が急に匂ってきたね。あしたはその人物を徹底的に洗い出すのだ。おやすみなさい。





◀実家にある方の、満男の部屋だ

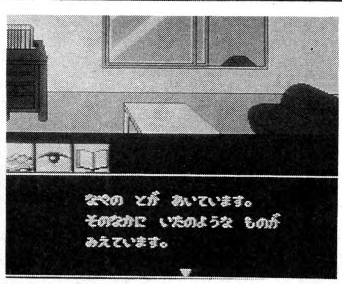


▲京本家にある納屋は、満男の部屋からよく見える位置に。しかもその納屋には長さ3メートルの板が！

◀部屋を追い出されたので、仕方なく応接室に行くと沢田に会う。満男に関する思わぬ情報が聞き出せるぞ

▼なんで捜査してるのに、掃除しにやって来るわけ、この女中さん





▲しかし、お手伝いさんの去った後の部屋には重大な発見が待っているのだ

▼キャサリンの推理。結局ボクってただの使い走り…？



10 12日目 密室のトリックに挑戦!!

いよいよ、最後が近づいてきた。10日〜12日をいっきに紹介しよう。

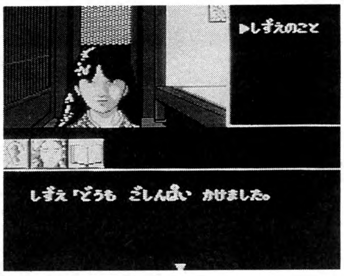
まず10日。この日は、カフェ・ド・ミサ、満男のマンション、再びミサ、自分の部屋、ローズと進んでいく。最初のうちは勝手に進むので問題ナシ。キャサリンは、生け花からヒントを得たいとはりきっているよ。ローズでは、メガネをかけた中年の男がいよいよ浮かび上がってくる。

11日は、まずカフェ・ド・ミサで浜口なる人物と対面。今いち意味のない存在だ。そして、山村証券に行き、聞きこみする。さらに狩矢警部→三年堂→加藤の家→カフェ・ド・ミサ→自分の家と進んでいこう。最後に、美濃家をお忘れなく。何か得たら帰ってオシマイ。

ラストの日は、ついに真犯人と、密室のトリックが明らかになるのだ。もちろん、ちゃんと理解して進めないと、エンディングへは行けないよ。だが、決して難しいゲームではないから大丈夫。それよりも、美しいこのゲームのムードを存分に楽しんでくれたまえ。



▲おっと！ いきなりそんな事を言うなら、しまいには三年待つぞ！

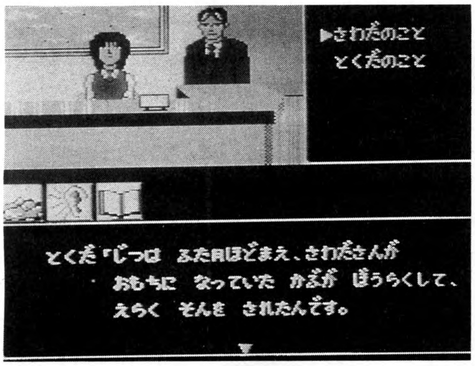


◀姿をくらましていた静江。周囲の視線にたえられなかったのだ



▶いよいよこの後、全ての謎が明かされる。君の推理はどうだった？

▼山村証券の中。受付の人はあんまり役に立たないので、おもに徳田さんと話をしよう



▼加藤さん。沢田の友達だが、ここ1回限りしか登場しないかわいそうな人



捜査のポイント

何度も書いたことだけど、このゲームは難しさよりも、ストーリーを味わう事に重点をおいた作りになっている。したがって、ハマリ場所はあまり存在しない親切設計なのだ。だが、コツという物があるにはある。

まず下の写真を見てくれ。このように、捜査が進んだと思ったら、カフェ・ド・ミサに行ってキャサリンに会い、帰って寝るというのが正しい1日の過ごし方。毎日をこのように過ごしていれば、ゲームもスイスイ進んでくれるのだ。

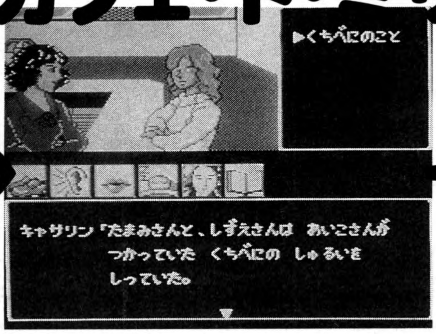
ただし、カフェにキャサリンがいなければ意味なしだよ。カフェはセーブするだけで、1日のラストの前か、要所要所（例えば殺人事件の直後など）ではキャサリンがいる。つまりキャサリンがいれば、来てよかったっていうわけだ。いっしょに推理をしよう。

あと、よくある事だが同じ人物に同じ事を2回聞く場面もある。慎重な人は全て2回ずつ聞いてみては？　でも全編を通じて3〜4ヶ所くらいだよ。どうしてもハマったらためしてみよう。

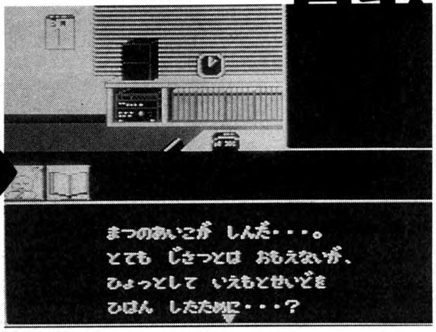
捜査画面



カフェ・ド・ミサ

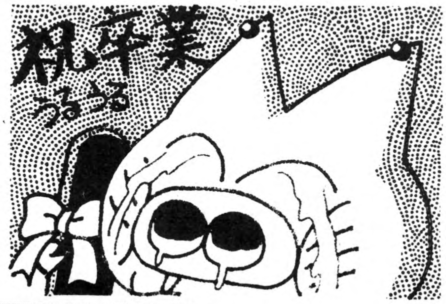


自宅



おもちゃんぼう

昨日の敵は今日の友、人生の
岐路とも言える様々な試験を乗り越えた君
達もやっと一段落かな？　すさみきった心
と体をリフレッシュさせるには、やっぱ
りおもちゃが一番だね。えっへん！



ロックの仲間がまだいたんだって！

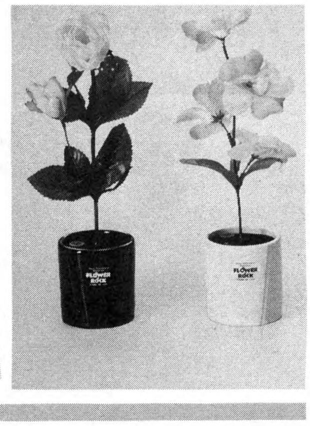
おどる　オドル　お花が踊る　バイオリン片手にひまわり、カトレアみ〜んな踊る

FLOWER ROCK
▶株タカラ
¥3800

さーて毎度おなじみ「のらくろロック」じゃあないんだけれど、またまたファミリーが増えたんだぜい！今までのロックのファミリーは、ほとんどがアニマルだった（人間もいたけどね）よね。そこで今回登場したのは、ナ・ナーント植物くんなんだ。「植物が踊ったっていいじゃないか！」というコピーがあるかは知らないけどGlassをかけてリボンをしている可愛いお花がダンシング。踊って楽し、踊らなくてもとーってもうれしくなる仲間たち。とどめは、各自が持ってるギター、バイオリン、ホルンの楽器だぜ。ギターもひけるなんて、なーんて君らは芸達者なの。他にもひとつの鉢植えにふたつの花が咲いているＦＬＯＷＥＲ Ｄ-ＵＥＴや、自分で組み立てて、カゴもとってもきれいなＤＡＮＣＩＮＧ　ＦＬＯＷＥＲもいるからね。彼女や彼へのちょっとしたギフトにもいいし、お見舞いなんかにもよろしだね。







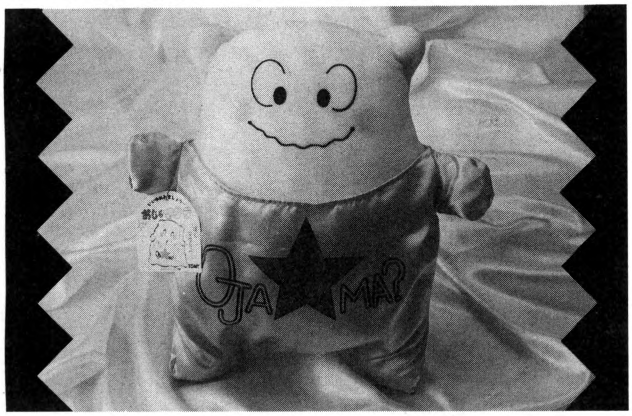
マクラ？　ぬいぐるみ？ どちらにでもなっちゃうよ

おじゃマクラ

▶㈱トミー

¥2800

顔が可愛いぬいぐるみなんてどこにでもあるじゃないか！　なんて思った君はまだまだ青い。何を隠そうこのぬいぐるみもどきは、マクラなのだ。小学館からでている雑誌「ぴょんぴょん」に連載中のマンガ「おじゃマクラ」のキャラクターの商品化ってことで、知っている人も多いだろうけど、知らない人もこのとぼけた表情のおかげで夢が楽しくなるかもね♡

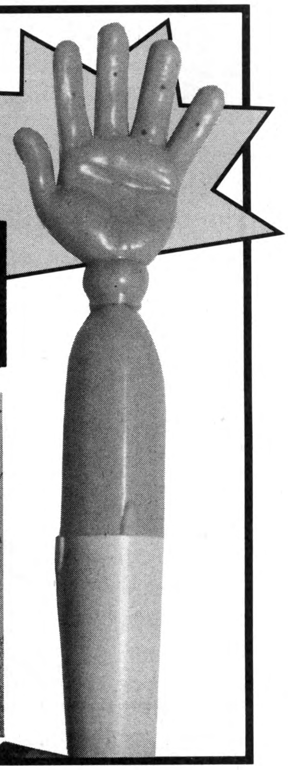


肩がこったらマッサージ 消しゴムあればスグレモノ

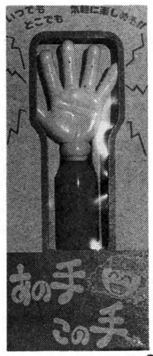
あの手この手

▶㈱ミムコ

¥980



ブルブルブルブル…、うーん、いい気持や〜。というわけで、これは何かといいますと、まあ一種のまごの手でんな。テカテカひかってちょっとグロい感じもするけど、これがまた体の割にタイトなバイブレーションをするんだな。それではみんなに少し変わった使い方を教えちゃおう。なんと、この手は指が曲がるので、消しゴムを持たせれば、とってもラクーに字が消せちゃったりするんだよ。



ヘイ、お待ち！あたしならどこまでも配達しますぜ

それ行け！　珍さん おフランスラーメンざんす

▶㈱セルボ

¥680



食事するのに自分で作るとか、外に食べに行くのがとっても、めんどくさい！　そんな時とっても頼りになるのが出前。でも断わられたりするとイヤになっちゃう。が、この珍さんはすごい！　なんたって車にまで来てくれて、どこまでも一緒についてきてくれるんだから。珍さんの右手は吸盤になってるから、どんな所にだってペタッと貼りついちゃうんだ。でも珍さんのラーメンを見てたらもっとお腹がへるかな？

アイアムソーリーひげソーリー隣にソーリの竹下さん

アイアムソーリー ひげソーリー

▶㈱セルボ

¥1880



私、総理大臣の竹下でございます。何かと頭のいたい今日この頃ですが、本日は皆様にこのひげソーリーのＰＲをすることになりました。さて皆さん、これからは個性の時代であります。これからはひげそりにも、自己主張をする必要があると、私竹下は思っております。そこで皆さんに、この商品をお薦めする次第です。

屋外で、屋内で手軽にプレイできるテニスだよーんぬ

スカイテニス

▶㈱トミー

¥980



25才以上の君なら知っているだろう。いや、もっと若い人でも見覚えがあるかもしれない。各家庭に必ず一組はあったこのゲームの前身とも言える商品を。今あらためて遊んでみると、これがやけに新鮮。素朴なところがたまらないぞ。

10名

魔女達が君を導く そこはタリズマンズ・ワールド

小さな魔女のおはなし

▶㈱エポック社

¥800〜



ここは深い森の中。月の美しい夜にだけ現れる。ここは魔女の住んでいる不思議な世界。というわけで、この世界にはない魔法の国を、人形と家、そして家具などにより現出させた一風変わったグッズ。ちまたにあふれている占いとおまじないの世界を広げて、魔女たちとの空想の世界で遊ぼうという幻想的なものだ。



20名

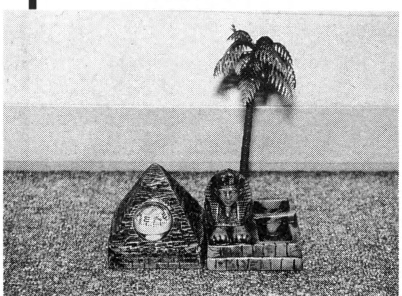
ダッシュボードにエジプトが見えるとはいとおかし

ギザクラブ

▶㈱セルボ

¥1500

君はエジプトに興味があるか？あれば合格だ。このギザクラブを手にする資格があるぞ。写真を見ただけでは思わず「おっエジプトの観光土産か？」と言ってしまいそうな味のある姿、これが似合う場所は…そう車のダッシュボードだね。では機能を説明しよう。ギザクラブはピラミッドとスフィンクスのふたつに分かれていて、ピラミッド部分にはコンパスが、スフィンクス部分にはボールペン（椰子の木）とコイン入れがついている。どちらもドライブには欠かせないアイテムだね。しかもそれぞれが中空になっている上、底には取りはずしできるフタがついているので中に大切なものを人知れず隠しておく事もできるというわけだ。おまけにコイン入れは10円玉を入れると保護色になって楽しいぞ！



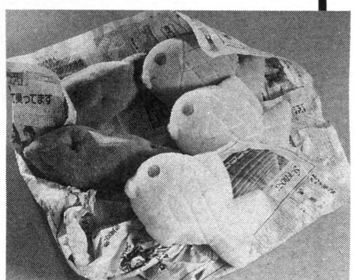
5名

女心をそそる奴らだ。ヤキイモアーンドタイヤキ！

屋台横丁

▶㈱オオイケ

¥1300〜



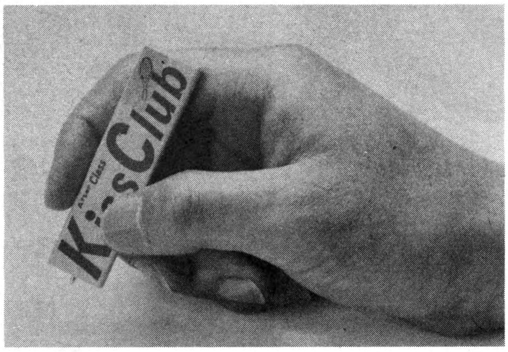
焼キイモってばほっかほっか。ついでにタイヤキだってほかほかだ。こんなあったかそーなのを抱きながら眠れたら、しあわせになるに決まってるんだぜい。みんなよっく見てくれ。この湯気が立ちのぼりそうな焼きいもを。でも、なんでこんなにぬくぬくしてるんだろう？ と、みんなも不思議に思うだろう、そこで、特別におしえちゃおう。このぬいぐるみ達の中は今話題の遠赤外線放射の原理を利用してるんだ。つまりぬいぐるみの中に入っているセラミックスが人間の放射する赤外線をもう一度返してくるので、これを抱いていると、ホットホットになってくるんだね。よーするに自分の体温を２度使うという、とっても経済的な焼きいも（たいやき）なんだ。こんなにおいしそうなハイテクぬいぐるみってうれしいね。

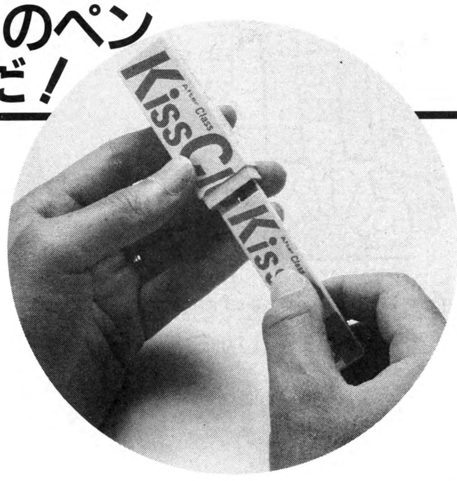
丸も四角ももう古い！　これからのペンは一味違ったチューインガムタイプだ！

ガム型筆記具

▶株学研

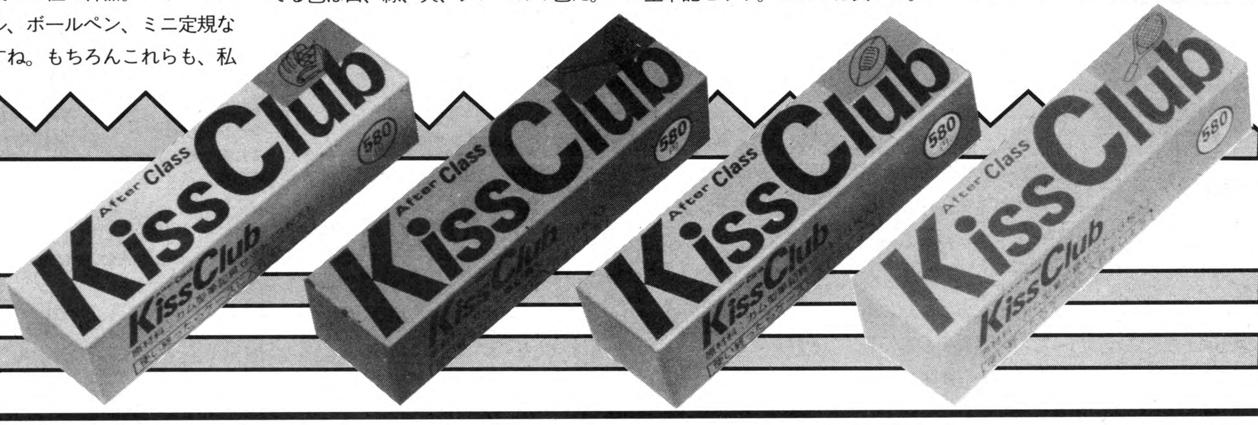
¥580





♪あなたも食べるわたしも食べる、みんなで食べてクッチャクッチャ…。てな具合にほんとに食べたりしたら、お腹をこわしちゃいます。ガムのようでガムでない。ほんにあなたは○のような。というわけで、これは一体何なんら？　正解は筆記具なんですねこれが。いかにもこれはガムですよ、食べられますよ、というケース入りの文房具の３種の神器。シャープペンシル、ボールペン、ミニ定規なんですね。もちろんこれらも、私はガムなんですよって顔をしてます。友達に「シャープ借してくれ」とか言われて、こいつを渡した時のことを想像してくれ。目を白黒させるあいつの顔が目に浮かぶだろ。こいつぁ大ウケ間違いなしですぜ、だんな。用意されてる色は白、緑、黄、グレーの４色だ。形の上からは、ペンとして実際に使うには、ちとつらい所があるけれど、それを補ってあまりあると思うね。まあ定規については問題ないけどね。（大きさを除けば）まわりのやつらに少～しだけ差をつけられる、チューインガム型筆記セット。こいつは買いだ。



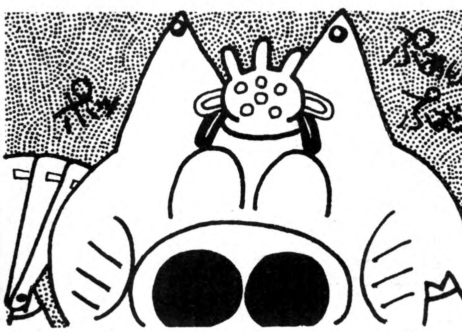


おもちゃんぼう今月の読者プレゼント

今月もハイスコアを買ってくれてありがとう。１ヶ月の御無沙汰、小姑ししゃもです。さて、今回一番最初に紹介したフラワーロックは、読者の森元君が教えてくれた商品です。「メーカーはわからないんですが、のらくろロックみたいに花がうにょうにょ踊るものがあるんですがおもちゃんぼうで載せてもらえませんか？」との要望に、ししゃもが全力を挙げて調査、掲載となったわけだ。森元くん、ありがとう。君にも粗品を進呈するから待っててておくれ。でも中身は期待しないように。

さあ、読者プレゼント。今月は結構多いぞ。なんと総数56名に当たっちゃう！　ハガキのメ切は３月30日だからね。ひとりで何枚も出してくれる人がいるけど、そういう時はひとつの商品に絞って出した方が確率高いぞ。当選目指してがんば！

〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13
ハイスコア編集部 **おもちゃんぼう係**



朝までコンティニュー 最終回



毎月ご愛読いただいた「朝までコンティニュー」も、今回をもって終了。そこで、今月は破格の超豪華版４ページの朝コンで君に迫る。再来日したミキリー氏のゲーム史講座あり、珍ゲーム巡りの、最初にして最後の４ページ、まあ読んでくれ。

第一部 ミキリー氏再来日！

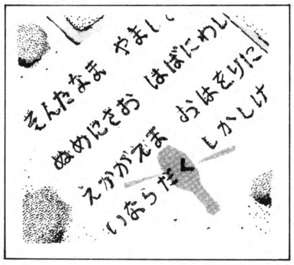
「教養としてのゲーム史講座」

にんげんがたのいきもの





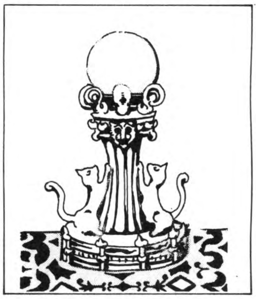
昨年の初来日も記憶に新しい、あのミキリー・ラクショネー氏が、本誌にてゲーム史講座を行う為に再来日した。知られざるゲームの歴史をさっそく見ていく事にしよう。



◀写真③…ナスカに残る謎の巨大な地上文字。人類最古のパスワード跡ではないかと言われているが、遺跡は何も語らずにただ黙している…。誰が、何のために造ったのだろうか。

▲写真④…ルネッサンス時代の傑作「聖ヨハネパウロ三世最後の誘惑」。天使を操作しラッパで弾きまくるゲーム。左は一面のボスだ。

▶写真⑤…ルイ16世が一流職人に命じて造らせた純金の豪華なジョスティック。プレイごとに手が血だらけになったという。



ゲーム史

§1：世界史

文明のあけぼの

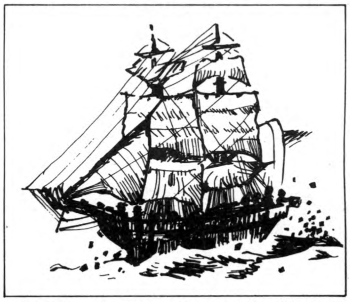
人類が地上に現れたのは紀元前三世紀頃と言われる。初めて人類が手にした木の棒がジョイスティックとなり、人類最初のゲーム〝ナワバリ争い〟が生まれた。しかしこの頃はまだ人類は猿だったので、自機も猿である（写真①）。また、各地に当時のゲーム文明を物語る遺跡が残されていて、学者の研究材料になっている（写真②、③）。

その後人類は急速に文明を造り上げていき、それはヨーロッパ文明において１つの頂点を極める。なかでもルネッサンス時代は、力強く崇高なストーリーや、装飾的でち密なグラフィックの名作ゲームが次々と生まれた（写真④）。また、英雄ナポレオンがカードゲームやシミュレーションゲーム、洋酒などを発売したが、辞書ディスクにバグがあって、不可能という文字を入れると暴走した。

また、この頃より貴族が生まれ、王政時代となる。貴族たちは財力に富み、贅の限りを尽くしてうまいものを食ったり、良いおうちに住んだりした（写真⑤）。この後、ゲームは得点主義になっていき、何かと高得点が異常に出現する名作「ミロのボーナス」が絶賛を浴びた。

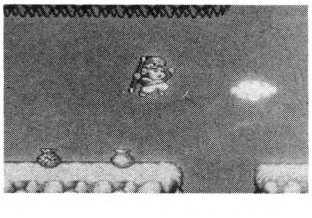
文明の興亡

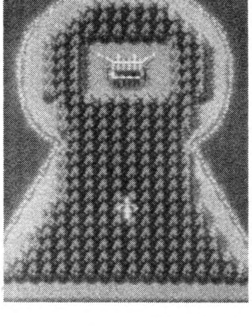
19世紀に入ると、ゲームも大量生産が始まる。しかし、イギリスではそのころクソゲー増加に悩まされた市民が暴動を起こすという事件も起こった（図⑥）。クソゲーの増加は大きな社会問題となっていたのである。やがてアメリカ大陸が発見され、人々は新たなゲームを求めてアメリカへと移住し始めた。しかし余りに広大な大陸だったので、「マップが広過ぎる」「次に何をするのか分からない」などの声か上がった。これが太平天国の乱である。この争いは終了までに62ターンかかった。また、各国の植民地争いも激化しつつあり、戦争も頻発した。そしてそれが一段落すると、文化が成熟してくる。ミュージカルが流行し、「ボ～スが倒せな～い」などと歌いつつゲームをするのが一般的になった。映画産業も頂点を迎え、クレイジークライマーなどのパニック映画が大衆に好まれた。ゲームもより近代的になっていったが、まだ筐体はゼンマイが動力であり、音声合成のために人が中に入っていた。



▲写真⑥…ボストンクソゲー事件。怒った民衆がソフトを船から次々と海に投げ込んだ。

▼写真①…人類最初のゲーム「なわばり争い」の画面写真。▶写真②…クフ王が2000万人の人夫を使って造らせたといわれる、人類最古のゲーム基板。世界最大のものである。





§2: 日本史

ゲームの黄金時代

安土桃山時代はゲーム文化が開花した時代であった。今も法隆寺に残る「ドブゲラ力士像」や「芸銭記」(ページ右参照) はこのころ生まれた。また、俳句も生まれ、日本独自の文化をかたちづくっていく (ページ中央参照)。他には「佐渡の海バラモスのたりのたりかな」「一を聞いて獣王記」などが有名である。後者は、一を聞いたら銃をウキしろ、という意味であり当時の人々の生活がしのばれる。

江戸時代に入ると、徳川幕府の権力が絶大になっていた。中でもゲームが下手だった綱吉は「ザコキャラ憐れみの令」をだし、ザコを撃つ者を厳しく処分するというおふれをだしゲーマーの反感を買った。これでは残機がいくらあってもたまらないので、メーカーは「ワンナップ大関」などの1UPの多いゲームを作ったのである。また、罪を犯した者には厳しい拷問が与えられた。密室に閉じ込めて下手なゲームプレイを延々と見せられる「借してみろ俺がやるの刑」などがあり、自白するとクソゲー3本クリアなどの懲役が課せられた。また、家光の時代にはゲーム禁止令も出された。これに伴って増加したのが隠れゲーマーで、取り締まるために「踏みゲー」と呼ばれるゲーム会があった。単にゲームをプレイさせるだけだが、上手い人間はついついクリアしてしまうのですぐに見つかってしまったのである。

中世から近代まで

日本文明にとって一大事件だったのが黒船来航である。江戸城くらいの大きさのゲーム筐体を持って来たと当時の文献には記されているが、それだけ外国人が珍しかったのだろう。初めてゲーム筐体を見た江戸の町人が、ブラウン管に入ろうとして重傷を負ったりする事件も起こった。

しかしそれ以降日本は世界へと目を向けていくのだ。坂本龍馬は「世界に向かって日本を開け」と言いつづけた。しかしゲームで死ぬと「くよくよしてちゃいかんぜよ」「心はいつも太平洋ぜよ」と同じ事を言い続けひんしゅくを買った。日本は鎖国を解き、アメリカに武士を派遣して海外との交流を開始した。しかし、派遣された武士がある日ゲームセンターに出かけ、小判をムリヤリ筐体に押しこもうとして捕まってしまうという事件を起こした。

そして明治時代。華やかな社交界が生まれ、日本は海外に進出していく。しかしとにかく稼ぐ日本人は外国でエコノミックアニマル浜口などと呼ばれ、評判は良くなかった。

さて現代に近づくと、漫才ブームが起こる。人気の漫才コンビ、ツービットのビットたけしは、その後愛人のつかまされたクソゲーに腹を立ててメーカーになぐりこむ。また、郷ひらめが結婚したが「今夜は機関銃のように連射しよう」とか「男の方がゲームが上手い」などと言い続け、しまいには「あとかたづけもよろしく」といって去っていく事が問題となっている。以上、ミキリーのゲーム史講座、今宵はここまでにいたしとうございます。

芸銭記

今は昔、在る所に男ありけり。この男たいそうやむごとなき男なるも、色好みなりけり。在る日芸銭に行きけるも、ぐらつう四面にて死せり。ありをや、いと楽勝なる女おはしたるを見るに、何をかいはんやてんやわんや団しん也。男、待供を送りたるも事無きなり。云く、

ぐらつうの四面死せるに技もなし

女歌受けたるに文をおくりや長介、

荒海や　えりかとさとるの夢冒険

男、いと喜びにけるに、思ひたるべし。さても世のならひこそいとあはれなり。

(口語訳)

昔、所ジョージの家の近くに、高貴な人がいたがゲームが好きだった。ゲーセンに出かけグラIIをプレイしたが四面で終わってしまった。横に、とてもプレイの見事な女がいて気をひかれたが丁度その時団しん也が通りかかった。男は女の家を調べさせ、歌を作って女に贈った。(グラIIの四面で決して復活できない様に、あなたとの恋も終わってしまったのですね。)

すると女の返してきた歌は、(グラII四面は復活できますよ。)

男は大そう感心した。このように人の世ははかなく無情であることだなあ。

うえうえしたした
ひだりみぎひだりみぎ
びい　えい

憶良

(口語訳)

上には上があり、下には下がある。左へといく人もいれば、右にいく人もいる。このように、うつり変わる季節とは何と美しいものであろうか。びいえい。



▲法隆寺に残る金剛力士像。今もその力強さは見る者の胸を打つものがある。もともとはあるゲームのボスキャラだった様だが、謎の多い仏像である。

▼ゲーム筐体を初めて見た江戸時代の人々にとって、特に不思議に思えたのが「死んだ自機はどうやって補給しているのか」という事だった。これは、当時の人々の想像した残機の補給風景を描いたもの。ザルに自機を入れて筐体に流し込むアメリカ人の姿が描かれている。



第二部 いろいろあります，あんなゲーセン，こんなゲーセン。

この日本には、まだまだ知られていない面白いゲーセンがたくさんあるぞ。第二部では、ミキリーさんの教えてくれた、珍しいゲーセンの数々を紹介していくぞ。さっそく行ってみよう！

ミキリーさんはゲーム講座を終えると、我々も知らない様なとっておきのゲーセンに案内してくれた。さっそく、その知られざるゲーセンの数々を見ていく事にしよう。

ここは下町、人情の町。今も残る江戸っ子気質が新鮮な「ゲームセンター王将」には、忘れかけていた何かがある

庶民的なたたずまいを残した城下町に、がっしりした造りの建物がある。そこが「王将」だ。のれんをくぐるとすかさず「ヘイラッシャイ！」の声が耳に飛び込んで来た。「何にします？」「えーっと、とりあえずテトリスを…」「テトリス１丁！」すかさず五〜六人のハチマキしめた若い衆が、筐体を持ってやって来た。「テトリスお待ち！」ドンと筐体が置かれ、やって見るとランクがハードだった。しかも腕組みした若い衆に横で見られていては、なかなか思うようにプレイ出来なかった。だが、こんなゲーセンがあってもいい。演歌を聞きつつそう思った。

街のイルミネーションに包まれて、今宵のゲームに乾杯…。「アミューズメントクラブ」は超高級会員制ゲーセンだ

東京都心の超高層ビル。その最上階にある会員制ゲーセン、それが「アミューズメントクラブ」だ。一般客はすべてシャットアウト、会員は平均年齢43才、しかも重役〜社長クラスがほとんど。入るにはメンバーの紹介を受けなければならないから、ちょっと難しいかも。

中には、筐体はもちろん、サウナやレストランまで完備されている。また、ステージ上では常時生バンドの演奏や歌と踊りの楽しいショーが催されているのだ。サービスも満足で、イタリア製のチェアにゆっくりくつろぎ、マッサージを受けながらゲームが出来る。連射もプロの係員がやってくれるし、レバーもおまかせ。ただショーを見ていればいいんだからゴージャスだ。ゲームに疲れたらサウナで汗を流し、ゆっくりフランス料理を食べながら一休み。だが、不思議とここに通ってゲームの上手くなる人がいないのはどうしてだろう。気になる料金の方は会員登録が200万円、そして１ゲーム10万円という事だから、今からさっそく行ってみよう。

クマさん模様のカワイイゲーセン「森のくまさん」は、清里にありま〜す。仲間がそろったら、ゲームはここでキマリね

清里の駅から車で15分、北欧調のカワイイ建物が見えてきたら、「森のクマさん」。中に入るともうそこは夢とメルヘンの世界、思わずウレシくなっちゃうこちうけあい。まず入ると、いきなり「モモンガちゃん」とかニックネームを付けられて、ペースに巻き込まれちゃう感じ。ゲーム中に、うしろでマスターがギターでゲームミュージックを歌ってくれるし、マスターの奥さんの手料理が出てくるしサービスも満足。そうそう、ここに来てる常連の人たちもとってもいい人で、いろいろ裏技なんかも教えてもらえちゃうのだ。

プレイしてると、どこからかリスが店の中に入って来る事もあってカワイイ。たまに、ておいぐまが入って来て２〜３人殺されちゃう事もあるけど、さすが清里〜って感じ。こんなペンション風のゲーセンに、あなたも一度来てみませんか。あっ、そうそう、お弁当を忘れちゃダメよ。



▲マスターはとってもいい人。友達になれちゃう感じ

この道50年、ガンコおやじの顔にはゲームの歴史がある。派手さは無いけれど、まさに〝通〟のためのゲーセンだ



▲本当に気にいった人にしかゲームさせない、通の店

店内に入ると、怖そうな主人が奥にいる。こちらを見もしない。「あのお、ゲームしたいんですけど」すると主人は上目使いにチラリとこちらを見て一言、「君にはさせられないね」。

これが、本当にゲームを愛する心を持つゲーマーしか入店を許さないという、「一徹堂」だ。かつてこの店に入りたい一心で、店の前でＢボタンを連射し続けた男がいたと言う。彼は三年後、ついに入店を許され、今では超一流のゲーマーとなっている。まさに、ゲームの歴史は一徹堂を抜きにしては語れないのである。この店に入れるという事は、すなわちゲーマーにとって最高の勲章となる。「この店に来る人は多いが、本当に本物のゲーマーは滅多に会えるもんじゃないね」と店の主人は語った。

ミキリーさんの 千駄ヶ谷訪問記

再来日したミキリーさんは、２週間日本に滞在し、あちこちの名所めぐりを楽しんだ。最初の２日間は、ハイスコア編集部の真ん中で背面棒高飛びを楽しんでいたが、テレビでウィッキーさんを見て、「私も日本の人々にじかに触れてみたい」と言い出し、急きょ、「ミキリーさんのワンポイントゲー会話」がスタートした。以下はその時の模様だ。

ミ：街に出る前に、日本語を教えて下さい。ハロー、は日本語で何と言うのですか？

編：「ふざけんなよ」です。

ミ：オーケー、では、「あなたはゲームが好きですか」はどう言うのですか？

編：「なめてんのか、ケンカ売ってんのか」ですね。

ミ：わかりました。ではさっそく行ってみましょう。

（街に出たミキリーさんが、１人の男をつかまえて話しかけた。）

ミ：ふざけんなよ、なめてんのか、ケンカ売ってんのか。

男：………。

その後ミキリーさんがどうなったか、右のイラストを見てほしい。楽しい２週間だった。

最近は、ベンツを買って、〝見切り〞となぐり描きして乗り回しているらしいミキリーさん。日本にまた来て欲しいものだ。



みすぼらしいおとこ

第三部 読者のみなさん ありがとうございました。

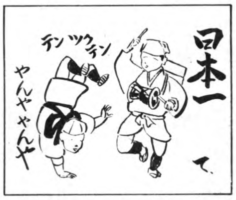
８回も続いた朝までコンティニュー。いよいよ最後の時が近づいて来たようだ。このページで、ひとつ今までの朝コンを振り返ってみようと思う。そして君の青春の想い出の一ページに、朝コンを加えてくれたまえ。

連載が８回、つまり８ケ月も読者の皆さんを苦しめてきた朝までコンティニュー。ついに連載終了となったわけだが、ここで今までの朝コンの歴史を見ていく事にしよう。ご愛読ありがとうございました。

第１回（88年9月号）
「KUSOGAYの恐怖・私の場合」

輝ける朝コン連載第一回。第一回という事もあって、いくぶん緊張気味にスタート。この回では、かねてから寄せられていた読者の皆さんの「KUSOGAY」に関するハガキを紹介。しかしこれがもとで、朝コンはクソゲーコーナーだと思われてしまい以後しばらくはクソゲーに関するハガキばかりが殺到した。

タイトルについては、「砂に書いたパスワード」だとか「16連射はベッドの上で」だとかくだらない物を考えていたが、朝までコンティニューに決めた理由はただ一つ、ちぢめると朝コンになってゴロがいいからであった。



第２回（88年10月号）
「ＧＭ（ゲームミュージック）専門ディスコがあった!!」

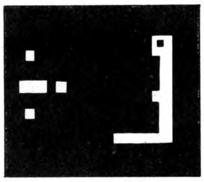
最も反響の大きかった回で「本当にあるのですか」というお便りを沢山頂いた。当時としては画期的なSFX（ディスコの入口写真）を駆使した力作で、特にスペハリの足の曲線には苦労した。今見るとイラストなど馬鹿まるだしという感じだが、当初はこれを、モデルを使った写真で行こうとしていたのだから恐ろしい。男が数人あのイラストのまんまで写っている写真など考えるだけでも血の気がひいていく。



まったくイラストにして良かった。また入口の写真が編集部のトイレだなんて言えないぞ。

第３回（88年11月号）
「アメリカのゲーム学者，ミキリー氏にインタビュー」

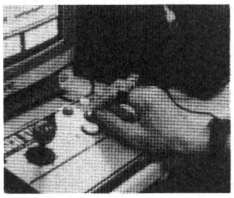
今月もしつこく登場している、ゲーム学者ミキリー・ラクショネーが初登場した回。知人がゲーセンで「アイム、ミキリー・ラクショネー！」と言ったところ、何いばってるんだ」「じゃあやってみろ」などと激怒を買った。移植コーナーのＲタイプもＸ68000に移植されたりして好評であった。



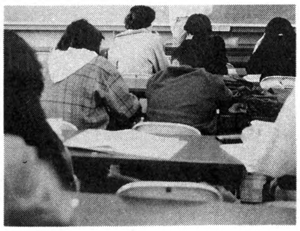


第４回（88年12月号）
「イカサマ商品」

内容は「ユビハヤーイ」を初めとする変な商品を紹介するというもの。かなり危ない回であったが、何といっても、もっと危ない「ロード大介ハイスコア乱入男一代いっぽんどっこ土俵入り事件」があった。彼がハイスコアに来るなり紙に書いた声明文を読み上げるのには参ったが、ユビハヤーイについて調べたなどと言うその内容にも参った。全くゴマンダーな奴だった。



第５回（89年1月号）
「君も来ないか!? 東京ゲーム大学へ」



朝コン初の堂々２ページ構成。ページを２倍にすれば笑いも２倍になると思ったのだが、結果的にそれほどウケず、なさけない思いをした。しかし、通の間ではこの回こそベスト１とする人も多く、特に学食のむきエビにしゃぶりついているオヤジなど、本能まるだしで味の世界に漂う無防備な男をよく表現している。また初の野外ロケによって、より臨場感のある朝コンを作る事に成功しているんじゃないだろうか。今だに誰だかよく知らない学長や、男らしいゲーム同好会の写真も忘れられない。人名が妙にウケた回でもあった。

第６回（89年2月号）
「冬だから、ボクらは遊戯（ゲーム）にこだわりたい。」

この回については忘れてほしい。今だに何の反応も得られない。

第７回（89年3月号）
「朝コン杯争奪88年度ベストソフト発表!!」

朝コンの目から見た、普通とはちょっと違うベストテンをやってみたのがこの回。亀の恩返しが多くなってしまったが妥当な線だろう。しかしネタ切れが濃厚で、このまま変なオチャラケコーナーになるよりは朝コンのままで死にたい、という希望もあって終了を決意する。案の定、この回もあまりウケていない様だ。なぜか、面白いとも何とも反応がないので不気味な毎日を送っている。

それにしても、今回の朝コンはどうなんだろうか。だんだん不安になってきたよー。

というわけで、朝までコンティニューも無事、終了となりました。本当に、長い間ありがとうございました。要望があれば、「朝までコンティニューIIゴーファーの野望」も考えているので送っておくれ。あて先はもちろんハイスコア編集部だ。

長いこと付き合ってもらった朝までコンティニュー、コンティニューは８回までだったようで、もうゲームオーバー。フッ、朝も来たようだし、タバコすうか…いや、やめておこう。来月からは新連載が始まるしな…。という訳で、皆さんバイバイ。

発表！ キング・オブ・朝コン

忘れていた人が大半だろうが、キング・オブ・朝コンを発表する。

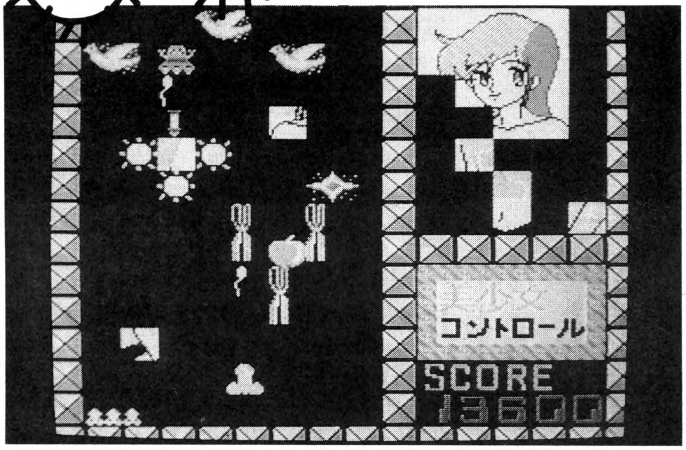
愛知県　鈴木宣範（みけ）君

当選した鈴木君には、何と朝コン特製Ｔシャツを送るぞ！　寒い今頃にはピッタリだ！　ここまでするんだから、鈴木君は当然、朝コンＴシャツを着て街に立っている写真くらい撮って送ってくれるはずだ。

みなさんお待ちかね!! アダルトシューティングだっ

エッチなソフトに抱かれたい!!

5TH STAGE FROM セゾン

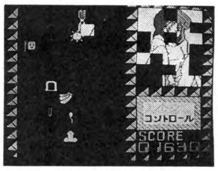


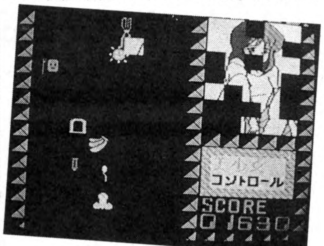
美少女コントロール

▶セゾンファミコン　ディスク　¥4900　発売中

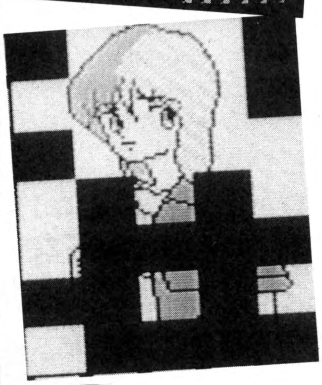
Hソフト界初のシューティングゲーム。内容は!?

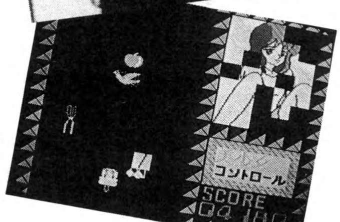
ゲームのジャンルの一角をなすシューティング。Hソフト界にこのジャンルのゲームが今までなかったのはとっても不思議に思っていたんだけど、今ここに満を持して発売されたソフトがこの美少女コントロールだ。あまりにロコツな形をした自機を操り、右に写し出されたスクリーンに女の子を完成させていくんだ。数々の敵キャラを撃ち落とすと、ランダムにパーツを入手することができるよ。パワーアップキャラを撃つことにより、速射が出来たりレーザーでパワーアップしたりするよ。





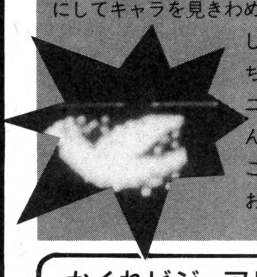






とんでもなくエグイキャラ達

数種類にも及ぶ敵キャラの中にはパワーアップに役立つキャラもいれば、なんとパワーダウンしてしまうおじゃまな奴(実は味方)もいるぞ。そのおじゃまな奴とはフェニックスなんだけど、敵キャラの密集する場所に好んで現れる。連射はほどほどにしてキャラを見きわめながら攻撃していこうね。ちなみにフェニックスが運んでくるりんごはとってもおいしいゾ。





UFO
とんでもない形をしたミサイルを打ってくるゾ



ハサミ
意味不明のハサミ。彼は集団で飛来してくるのだ



ショット
左右にゆらゆら震えながら飛んでいくおたまじゃくし



敵のショット(ミサイル)
雑誌コードギリギリのきわどいデザイン。怖い…。

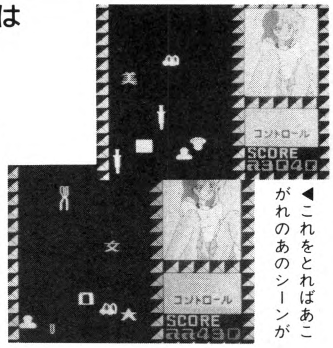


自機
これはもう末期的なフォルム。何もいえましぇ〜ん!!

かくれビジュアルを見るには

美・少・女

敵にまじってたまに美・少・女の文字が降ってくることがあるんだ。これをショットすると、なんと隠れビジュアルを見ることができるよ。美少女の3文字を上手く集めよう。けっこう速いスピードで落下してくるので打ちのがさないように注意すると共に、体当りもムダだから更に注意をはらってね。



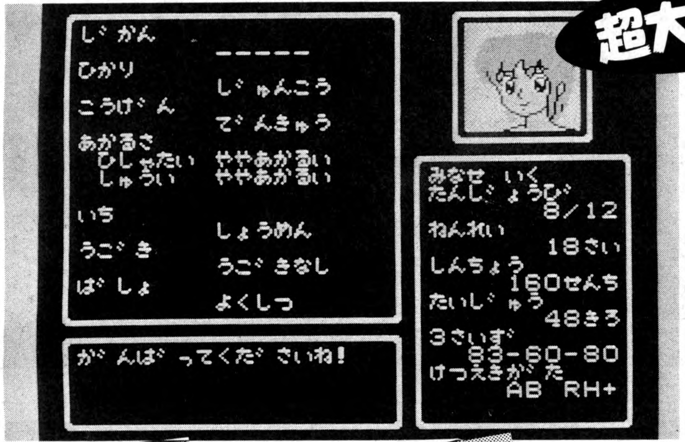
◀これをとればあこがれのあのシーンが

超ド級

大技炸裂

読者のみんなからのお便りの半分以上は隠しコマンドを教えてほしいというものばかり。クリアしちゃって後の楽しみはコマンドを見付けるだけだとか、先に全く進めず半分あきらめているとか様々だ。ということで今回は「スタジオカット」の隠しコマンドを紹介しよう。これはノーミスでクリアするという条件があるのだが、エンディングの「痴呆症」のところでリセットボタンを押すだけで♡♡





超大ヒット作

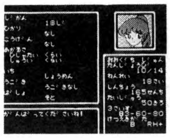
美少女写真館 ムービングスクール

▶セゾン　ファミコン　ディスク　¥4900　発売中

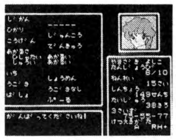
カメラ小僧もただのスケベのキミもプレイしてみて!!

前作によりみがきがかかり、画面に出てくる女の子もズーンと大きくなったバージョンアップ版がこのムービングスクールなんだよ。キミはカメラを持ち、暗闇のむこうであらゆるポーズをとってキミを脳殺しようとしている女の子を被写体にしている。キミがカメラに最も適正な値を入力してあげることによって、あらわな女の子を見れるって訳サ。カメラの知識を事前に頭に入れておけばこのソフトは簡単に制覇することが出来るハズだ。さあ予備知識を身に付けてチャレンジしよう。





▲これらのデータから適切なものを選ぼう



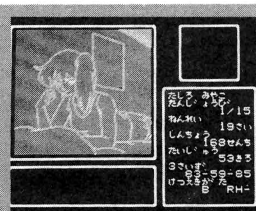
▲失敗するとこのとうり、まっ暗のままだ…



▲プロ用でないと後半ステージはムリだよ!!

チャレンジ精神こそすべてだ

カメラの知識がたとえなくっても、このゲームは地道な努力さえすればなんとか画面を見ることは可能だよ。アクション性を追求したゲームでもないのでメモと鉛筆を用意してひとつずつチェックしていこう。道は明るいゾ!!



パズルワールド

▶セゾン　ファミコン　ディスク　¥4900　発売日未定

このゲームに登場する女の子達は当然とってもかわいい娘ぞろいなんだけど、それよりもすごいのはとんでもなくエロチックなポーズをとっていること。スケベがものたりないマニアのキミ達むけのハイグレード作だよ。



ヌードランナー

▶セゾン　ファミコン　ディスク　¥4900　発売日未定

「ブラックワールド」、それはこの世から閉ざされてしまった未知の世界。そこに迷い込んでしまったキミの使命は、捕われの身になった女の子達を救い出すことにあるんだ。数々のアイテムが登場、それらを駆使して一刻も早く女の子を救い出してエッチしようぜ!!



新 ラインナップ

3月号でタイトルだけ紹介した「カインドゥギャルズ」もう少し詳しいことがわかったので紹介しませう。まずギャルは総勢5人+α。グラフィック自体は30枚を越えるという、かつてない枚数なのだ。女の子に声をかけ、うまく口説きおとす事が出きるか!? 会話方式のナンパゲームになりそうなんだけど、ここはキミの話術がためされるのだ。うまく彼女をものにしてどんどん深〜いお付き合いをしていこうぜ。

待ちどおしいね、セゾンのソフト!

セゾンのソフトには、かわいい美少女達がいっぱいだ! こんなソフトをほしい君のために、セゾンでは通販もしてくれるよ。君のほしい商品名と住所、氏名、電話番号、年齢を明記して、下記の宛先まで送ってね。ソフトの価格は一律4900円で、全品送料は無料サービスになっているよ。しかも代金の支払いは商品到着後でOKなので、すぐさま買ってしまおう。なお、現金書留でも受け付けているよ。

〒113 東京都文京区本郷2-40-9 小林ビル
株式会社セゾン
TEL 03(816)4826

113
東京都文京区本郷2-40-9
小林ビル
株式会社
セゾンHS係

希望商品名
〒 住所
氏名
電話番号
年齢

高く買います。絶対

Chameleon

カメレオンクラブ

TEL (0834) 32-4252

本部 〒745 山口県徳山市新宿通4-6

CHANCE 3月28日消印まで下の価格で買います!!

買取価格表 箱、説明書が無い場合それぞれ100円引。両方無い場合200円引きです。

タイトル	買値	タイトル	買値	タイトル	買値	タイトル	買値	タイトル	買値	タイトル	買値	タイトル	買値
1 アーバンチャンピオン	400	53 カルノフ	600	105 じゃじゃ丸の大冒険	500	157戦いの晩歌	500	209 ハイウェイスター	1300	261 プロ野球殺人事件	TEL	313 霊幻道士	1600
2 アイギーナの予言	400	54 ガンバレゴエモン2	TEL	106 ジャンボウ	1000	158タッチ	900	210 バイナリーランド	400	262 ベストプレープロ野球	2000	314 レイラ	600
3 アイスクライマー	700	55 京都花の密室殺人事件		107 ジャンボ尾崎のホール	1200	159谷川浩司の将棋指南2	2000	211 ハイパーオリンピック	700	263 ベストプレープロ野球2	2200	315 レインボーアイランド	1600
4 アウトランダーズ	1200	56 霧のロンドン殺人事件	1400	108 将軍	900	160ダブルドラゴン	1500	212 ハイパースポーツ	700	264 ヘラクレスの栄光	400	316 レッキングクルー	600
5 赤影	1500	57 京都龍の寺殺人事件	1200	109 J．J	600	161太陽の神殿	1000	113 バギーホッパー	600	265 ペンギン君WARS	800	317 ロウオブウエスト	500
6 アタックアニマル学園	1000	58 キャッスルエクセレント	400	110 上海	2200	162 たけしの戦国風雲児	900	214 BUGってハニー	1000	266 ほう魔が刻	800	318 ロードランナー	500
7 アテナ	1000	59 ギャラガ	1300	111 スーパースターフォース	500	163 チェスターフィールド	800	215 覇者の封印	1300	267 北斗の拳	500	319 ロックマン	2500
8 アメリカ大統領選挙	1600	60 ギャラクシアン	500	112 スーパーゼビウス	400	164 チョップリフター	800	216 パチ夫君	1800	268 北斗の拳2	800	320 ロットロット	500
9 アルカノイド	1400	61 ギャリバン	1300	113 スーパーダイナミックバドミントン	1700	165 ちゃっくんぽっぷ	500	217 パチンコ	1100	269 ポケットザウルス	600	321 ロマンシア	900
10 アルカノイド2	1000	62 キョンシーズ2	700	114 スーパーチャイニーズ	500	166 ツインビー	700	218 パチ夫君II	TEL	270 ホッターマン	800	322 ロードマン	TEL
11 アルテリオス	700	63 キングコング2	500	115 スーパーピットフォール	400	167 つっぱり大相撲	1400	219 パンチアウト	700	271 不如帰(ホトトギス)	2200	323 ローラーボール	TEL
12 アメリカンフットボール	2000	64 キン肉マン	500	116 スーパーピンボール	1600	168 釣りきち三平	1200	220 バッ＆テリー	1200	272 ポパイ	400	324 ワーグマン	500
13 怒	1000	65 キングオブキング2	1700	117 スーパーブラックオニキス	1000	169 ディグダグ	700	221 パックマン	800	273 ポパイの英語遊び	700	325 ロックマン2	500
14 怒2	900	66 究極ハリキリスタジアム88	1500	118 スーパーマリオブラザーズ	1000	170 ディグダグ2	600	222 バックランド	500	274 ボンバーマン	700	326 ローラーボール	TEL
15 いきなりミュージシャン	1000	67 孔雀王	1800	119 スーパーマリオ3	TEL	171 鉄道王	1700	223 バトルシティー	600	275 麻雀	1000	327 ワギャンランド	TEL
16 囲碁	3200	68 グーニーズ2	400	120 スーパーマン	1000	172 鉄腕アトム	1000	224 バナナ	600	276 マイティーボンジャック	400	328 ハイドライド3	TEL
17 1942	700	69 グラディウス	600	121 スーパーモンキー	600	173 テニス	600	225 花のスター街道	700	277 魔典島	600	329 ウィザードリューII	TEL
18 1943	1700	70 クルクルランド	400	122 スカイキッド	400	174 テラクレスタ	800	226 パルダカールラリー	1600	278 魔界村	400	330 ファミコンジャンプ	TEL
19 いっき	800	71 クレージークライマー	800	123 スケバン刑事3	1000	175 10ヤードファイト	500	227 バルーンファイト	600	279 マグマックス	400	331 がんばれペナントレース	TEL
20 井出洋介の実戦麻雀	2700	72 グレイトタンク	1600	124 スターゲイト	1100	176 ドアドア	800	228 半熟英雄	TEL	280 マッピー	400	**PCエンジン**	
21 イース	1300	73 ゲゲゲの鬼太郎	500	125 スターフォーズ	300	177 東海道五十三次	1000	229 ヒットラーの復活	1400	281 マッピーランド	800		
22 インドラの光	1500	74 ゲゲゲの鬼太郎2	800	126 スターウォーズ	1000	178 独眼竜政宗	600	230 ビーバップハイスクール	600	282 松本亨の株式必勝学	2300	1 あっぱれゲートボール	1200
23 うっでいぽこ	700	75 けっ極南極大冒険	700	127 スティクハンター	500	179 所さんの守るも攻めるも	1800	231 ビバラスベガス	1700	283 マドウーラの翼	600	2 Rタイプ1	900
24 うる星やつら	800	76 月風魔伝	400	128 スパイVSスパイ	400	180 ドナルドダック	1400	232 火の鳥	600	284 マリオブラザーズ	1000	3 Rタイプ2	700
25 ウイザードリー	2700	77 源平闘魔伝	1000	129 スパイVSスパイ2	1000	181 ドナルドランド	1400	233 百鬼夜行	TEL	285 ミシシッピー殺人事件	400	4 エイリアンクラッシュ	1500
26 ウイナーズカップ	1400	78 ゴーストバスターズ	400	130 スパルタンX	400	182 ドラえもん	800	234 飛龍の拳	500	286 ミッキーマウス	1400	5 カトちゃんケンちゃん	600
27 ウイザードリィーII	TEL	79 五目ならべ	1000	131 スペースインベーダー	1800	183 ドラゴンクエスト1	2000	235 飛龍の拳2	400	287 ミネルバトンサーガ	1000	6 ガイアの紋章	900
28 エイリアンシンドローム	800	80 ゴルフ	500	132 スペースハンター	600	184 ドラゴンクエスト3	1400	236 100万ドルキッド	TEL	288 水戸黄門	TEL	7 ギャラガ88	900
29 エアーフォウトレス	700	81 コナミックインソウル	800	133 スペランカー2	1000	185 ドラゴンスクロール	400	237 ピンボール	600	289 水戸黄門2	1300	8 ザ・クンフー	600
30 エキサイトバイク	500	82 コブラコマンド	1500	134 スワット	1300	186 ドラゴンボール	800	238 ファイティングゴルフ	1400	290 ミラクルロピット	1000	9 上海	1400
31 エスパー冒険隊	600	83 魂斗羅	1200	135 スペースハリアー	TEL	187 ドラゴンボール2	1600	239 フィイカレファンタジー	2000	291 ミリピード	900	10 戦国麻雀	1500
32 エッガーランド2	1200	84 ゴジラ	TEL	136 赤龍王	TEL	188 トップガン	1400	240 ファイナルラップ	1100	292 夢幻然士ヴァリス	600	11 ネクロマイサー	800
33 ASO	800	85 サーカスチャーリー	800	137 聖飢魔2	500	189 ドンキーコング	400	241 ファミコンウォーズ	2200	293 六三四の剣	400	12 パワーリーグ	900
34 F1レース	500	86 サイドポケット	1300	138 聖闘士星矢	400	190 ドンキーコング3	400	242 ファミリーサーキット	1000	294 メカ生体ゾイド	1400	13 ビクトリーラン	800
35 エルナークの財宝	1200	87 西遊記ワールド	TEL	139 聖闘士星矢2	1200	191 ドンキーコングの算数遊	700	243 ファミリージョッキー	800	295 女神転生	600	14 ビックリマンワールド	900
36 エアーウルフ	1500	88 サッカー	400	140 セクロス	400	192 内藤九段の本将棋	1400	244 ファミリースタジアム'87	800	296 めぞん一刻	1400	15 ファンタジーゾーン	1500
37 エルロイド	1500	89 真田十勇士	1300	141 Zガンダム	800	193 ナイトライダー	1400	245 ファミリーテニス	700	297 メタファイト	800	16 プロテニスワールド	1700
38 エレベーターアクション	500	90 ザ・マネーゲーム	1300	142 ゼビウス	400	194 長靴をはいた猫	900	246 ファミリーマージャン	1800	298 燃えろプロサッカー	TEL	17 魔境伝説	1000
39 F1ヒーロー	1400	91 砂漠の狐	1500	143 戦場の狼	400	195 ナッツ＆ミルク	500	247 ファンタジーゾーン	800	299 燃えろプロテニス	800	18 遊遊人生	1500
40 オセロ	1300	92 サラマンダー	900	144 デジャウー	TEL	196 ナポレオン戦記	1200	248 ファンタジーゾーン2	1200	300 桃太郎伝説	1400	19 妖怪道中紀	1000
41 おにゃんこTOWN	900	93 サラダの国のトマト姫	1300	145 テトリア	TEL	197 ナムコクラッシック	1300	249 フォトン	900	301 桃太郎電鉄	2700	20 ワールドスタジアム	1200
42 オバケのQ太郎	800	94 さんまの名探偵	400	146 ソイト2		198 忍者くん	600	250 フラッピー	700	302 森田の将棋	1500	21 ワタル	1300
43 オホーツクに消ゆ	400	95 三国志(ナムコ)	2000	147 ソロモンの鍵	600	199 忍者くん阿修羅の章	900	251 フリートコマンダー	2300	303 モトクロスチャンピオン	TEL	22 定吉七番	1000
44 オリュンポスの戦い	1200	96 三国志(光栄)	4000	148 ソンソン	800	200 忍者じゃじゃ丸くん	500	252 ファイナルファンタジ2	TEL	304 妖怪道中記	1100	23 スペースハリア	TEL
45 貝獣物語	TEL	97 里見八見伝	TEL	149 ゾンビハンター	700	201 忍者ハットりくん	400	253 ブービーキッズ	1300	205 横浜連続殺人事件	400	24 ドラゴンスピリット	TEL
46 快傑ヤンチャ丸	1400	98 ジェニー	1200	150 タイガーヘリ	1200	202 熱血硬派くにお君	1000	254 ブラックバス	1500	206 四人打ち麻雀	1700	25 のりこ	TEL
47 影の伝説	400	99 シェラザード	600	151 タイトーグランプリ	1300	203 熱血高校ドッジボール部	2200	255 ブーヤン	600	307 ラビリンス	600	26 ビックリマン大事界	TEL
48 カケフ君のジャンプ天国	1000	100 自己中心派	3000	152 ダイナマイトボール	1600	204 信長の野望	3800	256 プレデター	1500	308 ランボー	800	27 ファイチングストリート	TEL
49 仮面ライダー倶楽部	1500	101 ジッピーレース	400	153 大魔司教ガリウス	400	205 忍者龍剣伝	1600	257 ブラックバス2	2000	209 ラーメンマン	900	28 ソンソンII	TEL
50 からくり道中	700	102 シティーコネクション	600	154 大戦略	2000	206 バーガータイム	600	258 ファミコン名人戦	2300	310 リップルアイランド	1600		
51 ガーディック外伝	1000	103 ジャイロダイン	400	155 高橋名人の冒険島	1000	207 ハーディーラッシュ	1200	259 ファミリースタジアム'88	TEL	311 ルナボール	500		
52 亀の恩返し	1200	104 ジャウスト	1100	156 武田信玄	1700	208 バードウィーク	700	260 ファミリーマージャン2	TEL	312 ルパン3世	1700		

その他ソフトはオール300円　ディスクはオール200円



注意事項

1）18歳未満の方が売られる場合は、保護者のサインと、㊞が必要です。
2）壊れたソフトは買えません。返送も致しませんので注意して下さい。
3）ソフトの送料は、君の負担。送金料は、こちらで負担します。
4）セガ，PCエンジンのソフトの相場は、電話で確認してください。
5）商品を送られてお金が届くまで、10日前後かかります。
6）価格表のTELは電話で料金を確認して下さい。

買取申込書（必ず全部記入して下さい。）

住所	TEL.　（　　）		
氏名		年令	才
保護者氏名（自筆）	㊞		
君が送る品名			

マニア待望のシューティング登場!!

突撃！アーケードあらし

ジャレコのシューティングは久しぶりだけど、依然としてジャレコパワーは衰えず健在だ。君はこのゲームを極めることができるかな？

天聖龍〈SAINT DRAGON〉

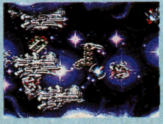
FROM　ジャレコ





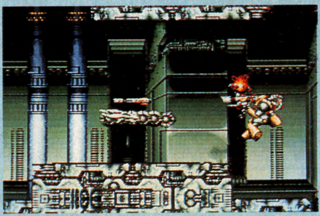




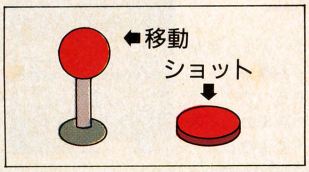


宇宙巨龍"天聖龍"を上手に操れ！

久々のジャレコのシューティングだけどなかなか手強く、マニアの君も満足できる程の出来映えになっている。もちろんシューティングが苦手の君にも大丈夫なように自機が死んでも武器がなくならずに、１段階だけしかパワーダウンしないし、同じ所で続けて死ぬとパワーダウンをしないという実に親切な作りになっている。自機は見た感じは大きいけれど、敵弾は頭にしか当たらないから大丈夫。また、１面で３回コンティニューすると７UPがでる!?



１レバー１ショットのシューティングだ



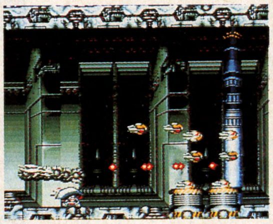


▶１ボタンでノーマル弾と特殊武器の両方が使える

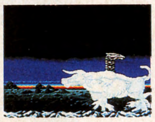
最近のゲームは特殊武器のボタンとか、セレクト用のボタンとかボタンの数が多く操作になかなか慣れないけど、このゲームは１レバーに１ボタンという実にシンプルな操作系になっていて、その分だけ集中してプレイすることができる。ウ〜ン実に親切な作りになっているなぁ。

ここが斬新！自機の特徴をチェック！

最初にもちょっと言ったけど、自機の当り判定は頭だけ。胴体部分は無敵で、ザコの出す弾や小さなミサイル等をガードすることができるんだ。だから敵弾に囲まれて身動きをとれなくなったら、自機の頭をとり巻くようにしてガードすれば大丈夫。だけどレーザーや大きなミサイルはガードできないから注意！

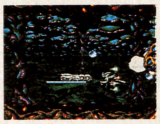


▶写真のようにして頭部を敵弾から守ることができる

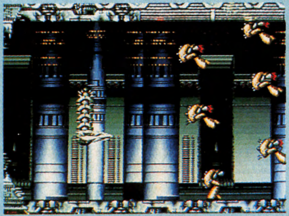


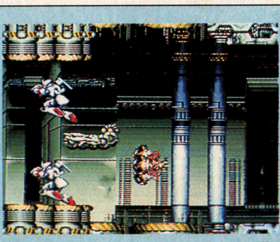
▲ダメージを与えることもできるのだ

▼レーザーはカバーできないぞ!!



▼３面の最初のロボット部隊。なかなか美しいが、ほとんどがザコ

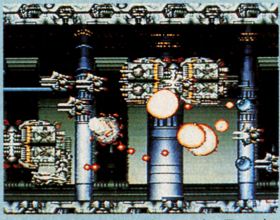




▲やや大きいロボット。ぼうっと見てるとすぐやられるぞ

▼自機と同じキャラ。こいつを撃つとエクステンドキャラが出現





▲この敵の激しい攻撃の中、君は生きぬくことができるかな!?

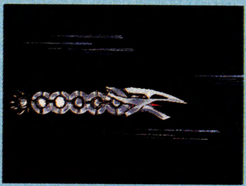
マニアの君は必ずプレイして!!

発売直前先行大紹介　これがプレイ前の心がまえ!!

POWERUP ITEMS

アイテムは基本敵には8種類なんだけど、この他にエクステンドアイテムというのがある。2・4・6面で出現するんだけど、1・3・5UPのどれが出るかは分からないので、5UPが出たら悩まず、素直に喜ぼう。

S SPEED UP



▲スピードは4段階まで変速するけど、操作できない程速くはないよ

H 無敵



▲一定時間無敵。時間切れ直前になると点滅し、時間切れがわかる

N 通常弾パワーアップ



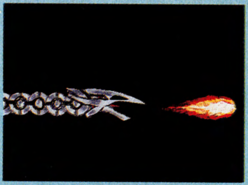
▲通常弾は5段階までアップして3ウェイ5ウェイ、などとなる

P 特殊弾パワーアップ



▲特殊弾は3段階までアップし。攻撃力が強くなる

F ファイヤエレメント



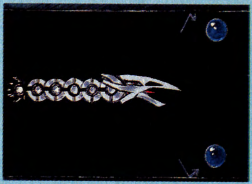
▲最も攻撃力のある武器。ボスの前には必ず出てくるので取ろう

L リングレーザー



▲攻撃力はあるが貫通してしまうので連射ができない

B バウンド&クラッシュ



▲ステージ2・3で有効。弾が壁ではね返るが一発の攻撃力は弱い

T ビーストタレット



▲ショットボタンを押す直前にレバーの入っていた方向へ弾が飛ぶ

50種類にも及ぶ敵キャラ達、こいつらには要チェックだ!!

リッパー



▶このエビのようなキャラクターは通常は上下に蛇行しながら進んでくるが、自機の近くに来ると、少しずつ寄ってくる。弾も細々と出してくる

ディフェンダー



▶猿のようにかがんでいるこのキャラクターはやや大きいミサイルを撃ってくるけど、ミサイルは破壊できるし連射していれば何の問題もない

メガピューマ



▶キャラクターの中では結構カッコイイ型をしている。ジャンプをするし、結構耐久力もあるので深追いはしない方がいいだろう。弾は撃たない

サフェス



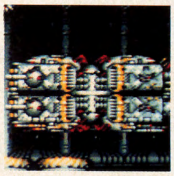
▶地ベタをヒョコヒョコと歩いてくるこのキャラは、ほとんど弾を出さない弱いキャラクターで、そのままほうっておいても大丈夫

センテピード



▶自機と似たような型のロボットで、くねくねとトリッキーな動きをする。強くはないので連射をしていれば特に問題はないでしょう

コンテナー



▶単なるコンテナーのようだが前面からレーザーを撃ってくる。かなり耐久力があるのでバウンド&クラッシュの装備のときは全て破壊していくのは難しい

ミサイルアイ



▶1面の砲台と違ってミサイルを撃ってくる。この砲台の出すミサイルは胴体ではカバーできないので、破壊するかよけるかしよう

スナイパー



▶レーザーを撃ってくるこのキャラクターは結構強いので、出て来たらなるべく早く破壊しよう。2面ではマグマの中に隠れていて実にイヤな敵だ

イスパイラント



▶このゲームに出てくるキャラクターの中のイヤな奴の1つ。画面に出てきて数秒すると突然突進してくるので、その少しの間に破壊しろ!

スツーム



▶この戦闘機は必ず多数で飛来してくるので、画面に出たら早目に破壊しよう。ほうっておくと弾をバラバラ出してとことんつけ上がるぞ

トリプル



▶電球を3つくっつけたようなキャラクターだ。ほうっておくと3発弾を撃ってくるし、画面からスクロールして消えるときにも1発弾を撃ってくる

バズ



▶イヤなキャラクターその2。天井や床から飛び出てきたり、画面に出たと同時にミサイルを撃ったりする。こいつとレーザーの混合攻撃はかなりつらい

STAGE1〜3までの難所はこのポイントだ

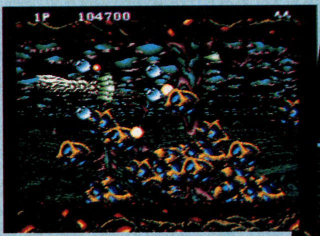
敵の出現する場所をチェックせよ！

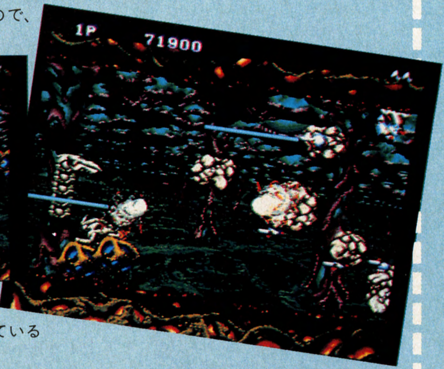
１ステージは特に難所という程の場所はないが、２・３ステージ、そしてそれ以降のステージは難所だらけである。ではどうするかと言うと、結論から言ってしまうと、このゲームに出てくる敵はほとんどデータで動いているものばかりで、自機の動きに左右されるものは少ない。つまり敵の性質、出現場所をチェックして、苦しい所はパターン化してしまえばかなり楽なゲーム展開になってくる。また、敵は様々な方法で攻撃してくるので、出てきたら早目早目に倒しておかないと、どんどん苦しい状況になってくるぞ。特に、レーザーとミサイルの混合攻撃は要注意。レーザーに気を取られている間に自機がミサイルでやられてしまっていることが多い。また、弾に囲まれても胴体をうまく使って道を開こう。



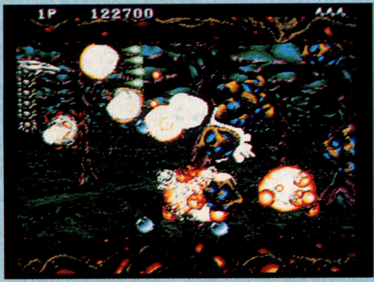
▲無敵アイテムはできるだけ画面の後方で取って、敵を一掃しよう

▼２面は上下からマグマが噴出するので、できるだけ画面の中央に位置しよう



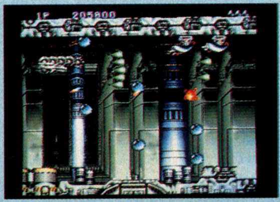


▶マグマのかたまりの中にはレーザーを撃つロボットが隠れているので、速攻で壊そう

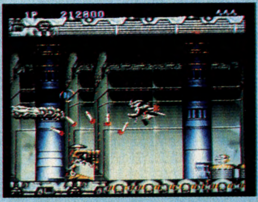


▲２面後半は上下から交互に連続して噴き上げてくるので注意

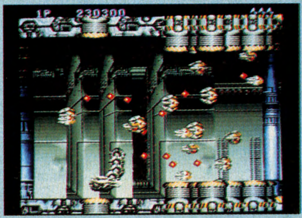
▶３面の難所の１つ。うまく胴体で頭をカバーしないとかなりつらい



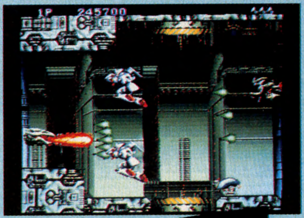
３面は広範囲に攻撃できるバウンドが有効



◀ハッチが出てくる前にロボットを倒さないと…



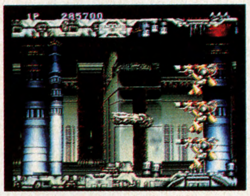
▶突進ロボットは止まっているうちにできるだけ破壊しておきたいね

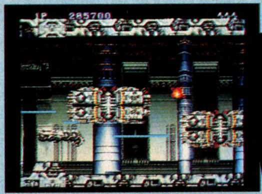


突進してくるロボットの動きを読め！

後の方のステージに進むと結構やな存在になってくるのが突進してくるロボットだけど、このロボットは倒せずに逃がした時、後方から戻って来る時の動きが読める。結論から言うと、このロボットは縦一列に４台まで並ぶ。つまり上から４段できると考えたとき、後方から戻ってくるロボットは、前方から突進してきた時の位置を、最上段と最下段、上から２段目と下から２段目の敵が交換して戻ってくる。だから１台でも破壊すれば、後方から戻ってくるときに敵の来ない段に位置すればよい。

▶縦中央よりやや下に位置すれば攻撃をかわせる





▲ファイヤ・エレメントを持っていれば楽に壊せるのだが…

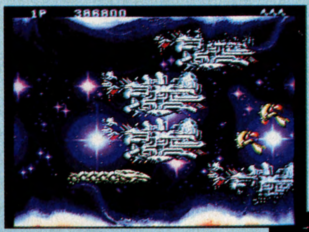


▶天井や床で、少し赤くなっている所からロボットが飛び出てくる

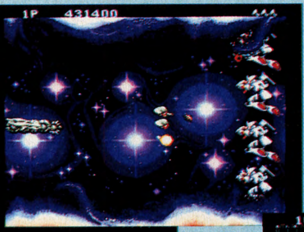
３面以降の展開をちらっと拝見！

今回３面までしかヒントをあげられないんだけど、この後の面の展開は高速で重装甲のロボットが多数出現する昴とガス雲のステージ、４画面×４画面の巨大な人工惑星のステージ、そして巨大な工場になっている最終面の人工惑星内部のステージへと移っていき、攻撃もかなり激しくなってくる。でも、全面について言えることだけど、とにかくパターンをしっかり作ることが攻略へのカギだと思う。

最終面をクリアすると残りの機数１機につき100万点入り、感動のエンディングとなるけど、エクステンドキャラが出現したとき何ＵＰのキャラが出るかわからないので、高得点を競うのは難しいかも。

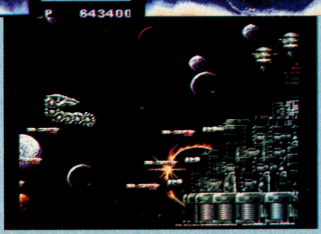


◀敵の輸送船集団。囲まれるとかなりやっかいな事になる⁉

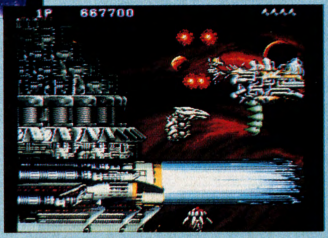


◀先に延べた突進ロボットの動きを思い出せ！まァ中央の２台を壊しておけば特に問題にはならないんじゃないかな

▼人工惑星の総攻撃。ジェットエンジンの炎の当たらないように上手によけて進んでね。また、この面で初めてビースト・ターレットが出る

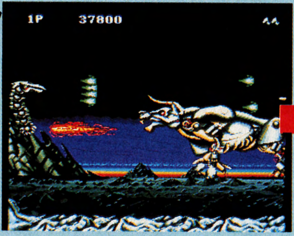


◀手前の３連砲塔は破壊できない！上にうまく逃げろ！

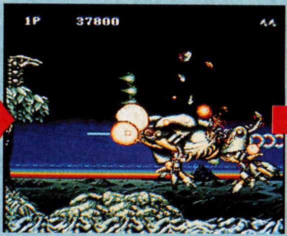


BOSS!!

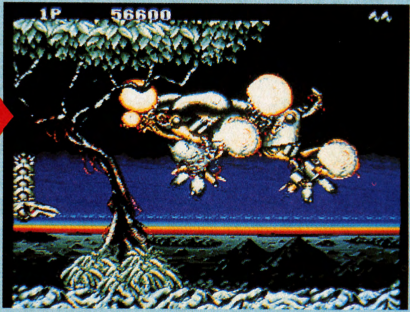
1～3面のボスについてだけど、1面のボスはファイヤ・エレメントを持っていれば楽に破壊できるが、飛んでくる敵の破片には要注意。2面のボスはあまり強くないので特筆することもない。3面のボスについては写真を参考にしてくれ。成功を祈る!!



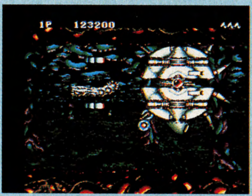
▲壊れる前。口から出すファイヤと放射状に出す弾とで攻撃してくる



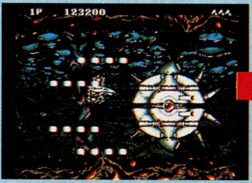
▲頭が壊れた後首からレーザーが出てくる。敵の破片には要注意！



▶まだ1面と言っても戦いが長びくのは危険だ！。やはりここではファイヤを持っていたいね

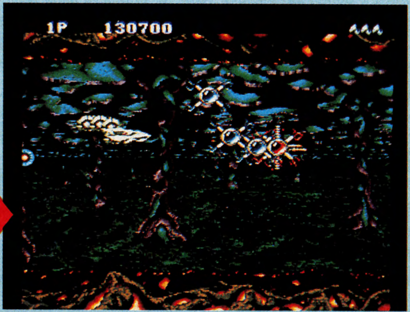


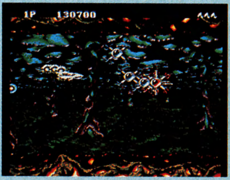
▼レーザーのみと、レーザーと放射状に出す弾との攻撃を交互にくり返してくる



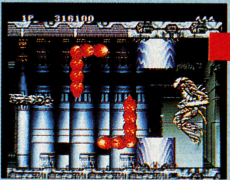
◀中心のコアをねらえ！敵は弱いぞ。敵のコアと同じ高さに位置すればレーザーには当たらない

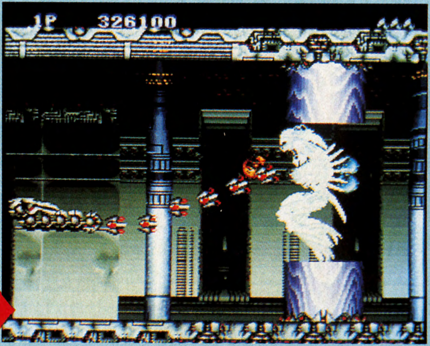
▼破壊後。どんどん分身していくので速攻で壊していこう。連射が遅いと敵に囲まれてしまうよ





▲はじめは2台のロボットに守られている。このロボットを破壊すると本体が現れる





◀この赤い弾は特に自機をねらって動くわけではないけど早目に画面から消しておいた方がいい

▲破壊後。このホーミングミサイルが強い！ミサイルが見えた瞬間よけないと終わってる!?

ああ！なつかしのアーケードゲーム Scroll.3

ロックンロープ

▶コナミ　1983年作品

この絵この音、どこかで見たことあるでしょ

このコーナーも3回目、という事は、連載として認知されたという事で…とにかくめでたい。うん…　という理由で今回のソフトは、ロープアクションゲーム“ロックンロープ”だ。同社のプーヤンとほぼ同時期にリリースされたこのゲーム、探検家をコントロールし、画面上方にいる黄金の鳥“ロック”をつかまえるのが目的。探検家は敵を目つぶしし足どめすることのできるフラッシュライトとがけを登るためのワイヤーガンを装備しているんだけど、このワイヤーガンが曲せ物。ロープは画面内に同時に1本しかはれないし、敵ははったロープはひんむくはで大変。いかに使いこなすかが重要だったんだ。



◀ゲーム展開は見てのとおり。ロープを張って頂上にいるロックを時間内につかまえると1面クリア、全4面。

全体的な意味での完成度は最高クラスだっ

ゲームアイデアが目新しく面白いのは当時として言うまでも無いんだが、このゲーム他に特筆すべき事がもう1つあるんだ。それは本すじのゲーム以外のアトラクトやデモ等のグラフィックやサウンドにも細心の注意が配られ、凝っている点。ゲームが単なるゲームというワクぐみを破り、より映画制作の様に総合的な作品として意識されはじめたいわば転換期のソフトなんだ。このソフトの製作ノウハウが、後のコナミのビジュアル、サウンド中心の芸術性の高いソフト創りの基礎となっているといっても過言ではないだろう。





▶とにかく綺麗なロックのグラフィックス！当時は驚異だったんだ

▲タイトルロゴを画面に大きく表示しはじめたのもこのころから



▶4面クリアーすると探検家はロックと共に何処かへと去っていく

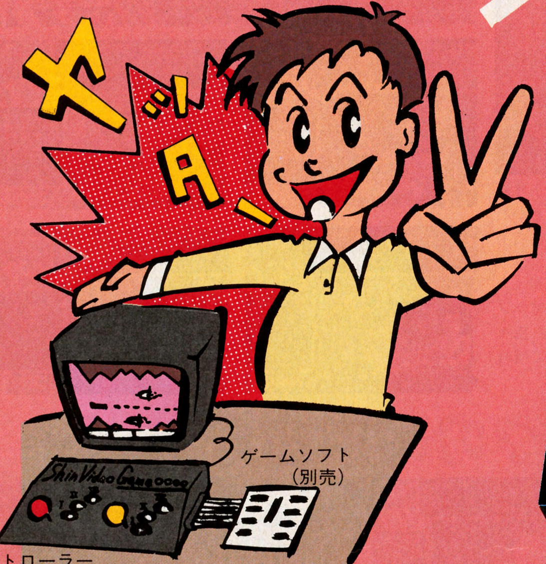
新開発

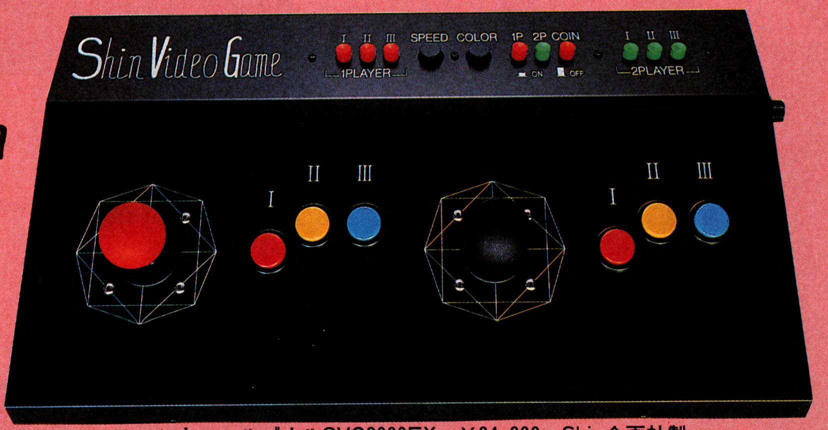
連射機能内蔵

本物志向の君に!!

君の部屋がゲームセンターにはやがわり!!

本物のアーケード用ゲームを君の手で!!
ゲームセンターの迫力を君のテレビで
楽しんでみませんか。





コントロールパネルSVG8000EX　￥34,800　Shin企画社製

アーケード用中古基板情報

戦場の狼	10,000円	ダブルドラゴン	35,000円
モンスターランド	20,000円	1943	30,000円
サイコソルジャー	20,000円	サラマンダー	30,000円
奇々怪界	10,000円	少林寺への道	15,000円
グラディウス	35,000円	バブルボブル	30,000円
熱血ドッチボール	15,000円	忍者阿修羅の章	10,000円
くにお君	10,000円	ギャプラス	8,000円

○当社独自の開発により、画面がキメこまやかで、カラー調整もワンタッチにできる。
○連射スピード調整が本体に内蔵されています。(3段階切替)
○家庭用テレビのビデオ端子に接続するだけです。
○RGB21ピン対応+ビデオ端子共用タイプ￥37,800もあります。
14インチ中古筐体有り￥15,000より

●ゲーム基板もその他在庫豊富。(但し、中間ハーネス￥2,500別売)。基板は必ずお電話で御確認下さい。
●詳しい資料をご希望の方は60円切手3枚を同封の上、ソフト名を明記して下記住所までお申し込み下さい。

お申込方法

- 商品のご注文は、ハガキに、住所・氏名・電話番号・希望の商品名をハッキリ書いてお送り下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。(尚その場合は、配送料はお客様負担です)
- 3ヵ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので御安心下さい。

問合せ先

ハッピー商会

〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL 0798-71-2910

MSX 情報局

時代は平成を迎え、MSX業界も新たな時代を迎えようとしている。それは、もうこれからはクソゲーを出しても売れないということ。そのことをちゃんとわかっているソフトメーカーも、ぜんぜんわかっていないソフトメーカーもある。悲しいやらうれしいやら。

原宿アフターダーク

あの"サイキック・ウォー"のKOGADOから、ちょっと渋目のアドベンチャーゲームが発売された。これはもうやるっきゃない。

▶工画堂　MSX2　¥8800　発売中

舞台はなぜか原宿

ファッションの街、原宿。トレンディなカフェテラスや、ファッションビルが乱立するこの街の片隅で、事件は起こった。まだ肌寒さの残る三月下旬、早朝、代々木公園で、みぞおちを無残にえぐられた変死体が、発見されたのだ。渋谷署原宿分室の捜査員の調べで、被害者は、不動産屋社員、毛利裕(28)と判明。さらに、マンション買収に関係した住民の自殺事件が明らかになり、悪徳不動産会社の買収にからんだ事件、との見方が強まった。しかし、意外にも事件の舞台は原宿へ。





▲きれいなタイトル画面。これだけきれいだと、このあとの進行も期待できるなあ

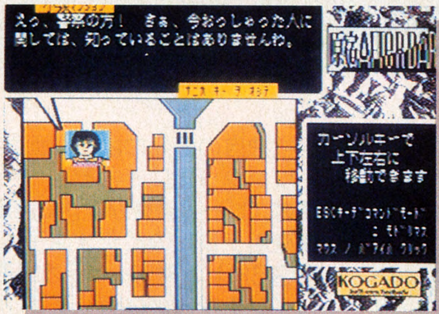


◀通常は、このマップ内を歩きまわり、色々な所に立ち寄って情報を聞かなくちゃ






原宿を中心にギワクの輪は広がる……



神宮1丁目



◀ラフォーレ前だ。さすがに人が多いみたい



◀変な所にTELしちゃった。いた電はダメだよ



▶こうやって、しつこく歩きまわって聞きこみをしなくちゃね

神宮6丁目



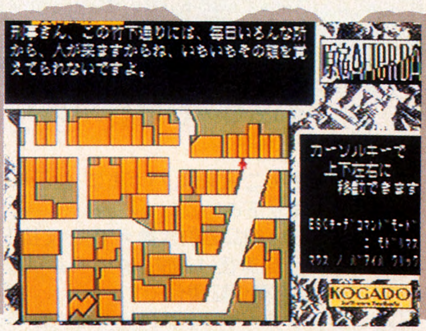
◀細かく部屋を調べていこう。どこかに手がかりが⁉



▶ラフォーレには入ることができなかった。残念



▶今度はこのマンションを調べてみようかな



死霊戦線2

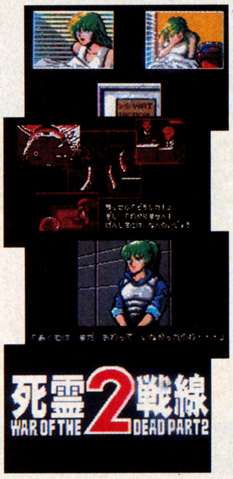
あの評判が高かった、〝死霊戦線〟の第２弾が発売されたぞ。内容も、前作をはるかにしのぐ、かなりできのいいものだ。

▶ビクター音楽産業　MSX２　¥7800　発売中



ストーリー

それは苦い戦いの記憶だった。３年前、緑の山山に周囲を囲まれた平和な田舎街チャニーズ·ヒルに起きた怪異現象・・・ライラ·アルフォニにとって、その事件が全ての始まりであった。突如として外界と隔絶されてしまった街。救助に向かった軍隊さえも二度と帰ってこなかった。その非常事態に対処すべく、当時、陸軍において対ゲリラ用として新設されて間もないS—SWATに出動の命令が下った。一路、チャニーズ·ヒルに進路を取るS—SWAT。だが、メンバー最年少の女性隊員としてチームに加わったライラ。君はこの少女とともに、彼女の秘められた過去を探しにいかなくてはいけないのだ。



情報収集がキーポイントだ

ありとあらゆる所を調べていこう

このゲームのジャンルは、アクションアドベンチャー。基本的には銃を片手に相手と戦うアクションゲームなんだけど、同時に色々な人に情報を聞いていかないと話は全然進行していかない。ちょっと面倒臭いかもしれないけど、情報収集はしっかりやろうね。この手のゲームの場合、１ヶ所だけ情報を聞き忘れ、そのままつまってしまうことがよくある。そんなことないようにしようね。


◀ハリスに鍵をもらった。急ごう


▶こいつはいったい何者!?


◀人がたくさんいる。情報収集しろ



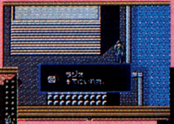

▶なんとも怪しげな場所。調べてみるしかない!?

10種類にも及ぶアイテムを駆使しろ!

このゲームでは、進行途中でかなりの数のアイテムが手に入る。それも、ただ置いてあるわけではない。きちんと情報を得ていかないと、フラグがたたないんだ。特に鍵の種類が多いので気をつけよう。

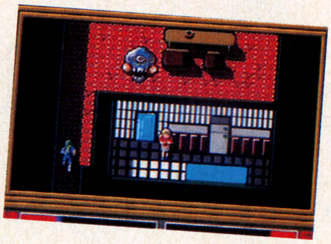

▲まずはこれを手にいれないとダメ


▼これは何回でも手に入る

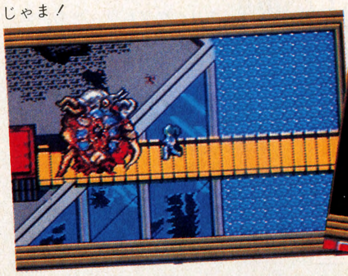

▲いったい何に使うんだろう?


▼げっ気持ち悪い。さっさと殺そう

ザコキャラだってでっかく主張したい!!


◀一つしか目がない。変なヤツ


▶向こう側にいきたいのに。どいてよ!!


▼こいつ〜。じゃまなの、じゃま!


▼〇イ〇ラ〇ドのボス!?


▼とっても強そうなボスキャラ。安全地帯があるので、そこに立って弾を撃ちこめば勝ち!!

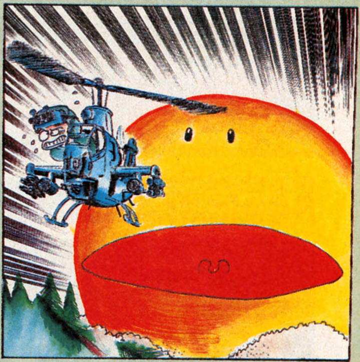



◀なみだ無しでは語れないシーン。ここはぜひ君の手で見てくれ

▶これが感動のエンディングシーン。きれいな画面

とびだせっ!! X68000

続々とアーケードゲームが移植されているX68000だけど、今月もまた素晴らしいアーケード版の移植「パックマニア」、「サンダーブレード」の紹介だっ!!



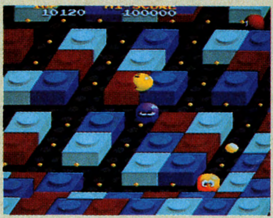
3-D迷路で大暴れ! パックマニア



▶シャープ　¥7500　3月発売予定

あのコミカルキャラゲームが家で楽しめる!!

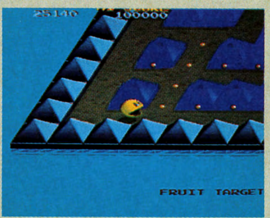
昔、新しいパソコンが出るたびに、必ずと言っていいくらいパックマンまがいのゲームが出ていた。それほどパックマンは人気があるゲームだった。そして、今もなおその人気は衰えず、パックマニアとグレードアップして戻って来た事は、実にウレシイ!!美しい3－Dのグラフィックに頭にガンガン響きわたるステレオサウンド、気分はもうゲーセン!!ゲーセンから消えて悲しんでいた君も好きなだけ家で楽しめるぞっ!!



◀斜め上から見た迷路はほんとにキレイだね



◀大きく口を開いたパックマン。なんとなくマヌケだ



◀外に向ってジャンプしても池には入れないよ

今さら説明なんていらない！これが"DOT EAT"ゲーム

今さらパックマンの遊び方を説明する必要はないと思うけど、このパックマニアはジャンプができるんだ。いつも追いつめられていた君もこれで大丈夫だ!!



のこらず

◀適当にパラパラと喰ってると後で大変だよ!!

ドットを喰う!!

▶うまくパターン化しよう

STAGE 1

▼ステージ1、2はブロックのステージだ。まだ小手調べといった感じでモンスターのスピードも遅い



STAGE 3

▼ステージ3、4、5は昔のパックマンと同じ型の迷路だけどパターンは通じないよ。新パターンを作れ!!



STAGE 6

▼ステージ6、7、8はメタリックなピラミッドの並ぶステージ。妙にノリのいいBGMがGOOD!!



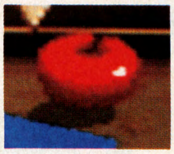
STAGE 9

▼階段の連なっているステージ9、10、11はモンスターのスピードが異常に速く一瞬の迷いが死につながる

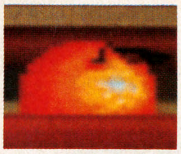


フルーツターゲット

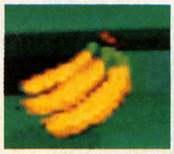
パックマニアではフルーツの他に、パワーエサの効力の伸びるエサやスピードアップのエサもあるので、もらさず取ろうね。



りんご



オレンジ



バナナ



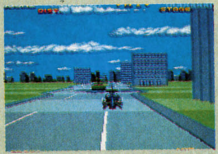
いちご

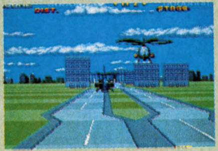
サンダーブレード

▶シャープ　¥7500　4月発売予定

3ーD効果バツグンのヘリゲーム

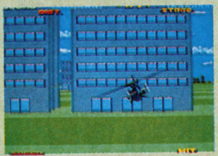






▲美しい3ーDグラフィック芸には頭がさがります

▼間違ってもビルの谷間を通ろうなどと考えないでね





◀前方にタンク。上昇して攻撃だ!!



◀ビルは破壊できないのでかわせ!!

◀体感ゲームでないのが実に残念!!

ついにサンダーブレードが登場!!

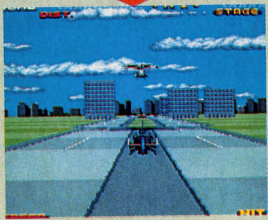
メガドライブ等でおなじみのサンダーブレードが、ついにX68000に進出してきた!!リアルなサウンドに、3ーD効果はオリジナルそのものだ。操作系はオリジナルより分かりやすくなっているので、ゲーセンでダメだった君もこれなら楽勝!!市街地での戦闘シーンなど、実にいい雰囲気を出しているし、自機やその他の敵キャラ等ほんとうに1つ1つきれいに描けているんだ。X68000ユーザーならもう買うしかないな。

LEFT



UP





RIGHT



DOWN

アーケードからの移植が続々!!

ファンタジーゾーン

▶電波マイコンソフト　¥7500　発売日未定

サンダーブレードに続いてこれまたセガのファンタジーゾーンと楽しいゲームが控えている。あの独特のグラフィックの背景に、能天気なBGMが見事に再現されている点など、改めてX68000の凄さを感じてしまう。

ファンタジーゾーンは、かわいいキャラとは裏腹にとってもハードなゲームなんだ。君はこのゲームを極められる!?



▲背景からほのぼのとしたものが感じられるけど実は…

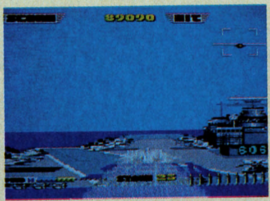
▼プレイ中の写真を載せられなくて実に残念。もう少し待ってね



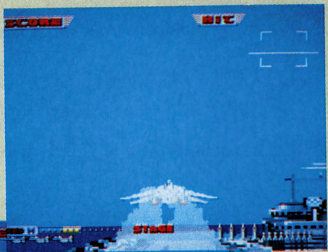
アフターバーナー

▶電波マイコンソフト　¥7500　発売日未定

なんと体感ゲームの最高峰のアフターバーナまで移植されるという本当にX68000ユーザーがウラヤマしい限りだ!だけどもうすこしの間ガマンガマン!!



▲見事に再現されているドッグファイトシーンに脱帽!!



▶この空母の名はセガ・エンタープライズ!?



◀離陸シーンのF14カッコイイ!!

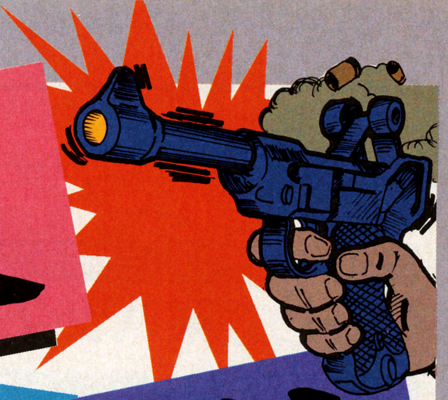


▶凄いことだらけでもう脱帽する帽子がないっ!!

X68000の運命なのか!?これはとっても残念なのだ

X68000のハードはアーケードの基板を超える能力があるのだ。出るゲームはだいたいアーセードの移植。確かにアーケードの移植は人気があるけど飽きも早く微妙な違いが気になってがっかりすることもある。アーケードの移植の出来具合いでX68の良し悪しが決まってしまうなんてとっても残念なことだ。アーケードの移植もいいけど、もっとすごいゲームでパソコン界をかき回してもらいたい!がんばれソフトハウス!!

超ド級 大技炸裂



超ド級　怒とう　超大技　大技　はまり技

今回は隠れモードの大集合!!

はじめっからステージやレベルが選べる技があったよ～ん

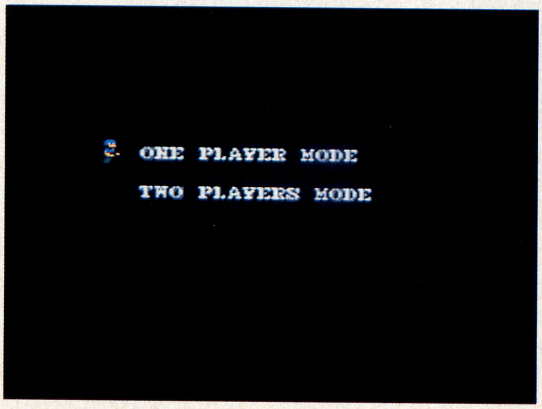
ゲバラ　ファミコン

怒とう

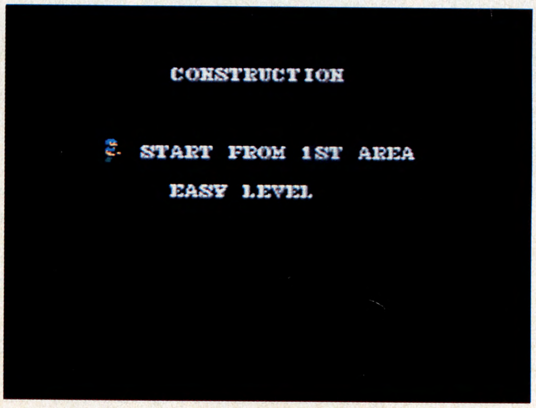
山梨県富士吉田市
中野　徹くん

あの人質を殺すのが快感のゲバラにステージとレベルが選べるコマンドがあったんだ。やり方はとっても簡単で、まずスタートを押して1人用か2人用かを選ぶ画面にする。そうしたら1コントローラーのAボタンとBボタンを同時に押しながらスタートを押すとゲームは、はじまらないでステージとレベルを変えられる画面になる。十字ボタンの上下でステージセレクトかレベルセレクトかを選べてAボタンまたはBボタンでラウンドやレベルを変えることが出来るぞ。もしゲバラが難しすぎるという人は、イージーランクを選べばいいし、もうゲバラは簡単だよ～んという人は、ハードランクを選べばいいし、しかも1面からやるのがかったるい人のためにラウンドセレクトがあるし、ほんとにナイスなコマンドなのだ。ちなみに2人用でやる時は、スタートを押して2人用を選び1コンのAボタンとBボタンを押してステージとレベルを変えてスタートすれば出来るよ～ん。

▼この時に1人用か2人用かを選んで1コントローラーのAボタンとBボタンを押しながらスタートを押せばセレクト画面になる



▼ちゃんとコマンドが成功すればこのようにセレクト画面になるぞ。あとは自分のやりたいようにやればいいのだ



セガ版にあったジェット機コマンドがファミコン版にもあったぞ!!

スペースハリアー ファミコン

超ド級

神奈川県横浜市
宮本　雅樹くん

このコマンドは、セガ版とほとんど同じで、タイトル画面の時に十字ボタンを右・左・下・上と順に押すとサウンドモードになる。そうしたら曲を7・4・3・7・4・8・1と順に聞くとレベルを変えられたり、ゲーセンと同じ操作になったり、しかもハリアーがジェット機になったりしてスペハリファンには感動もの！

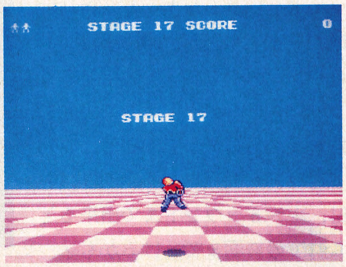
▼このサウンドモードの時に曲をきめられた通りに聞くとハリアーをジェット機にしたり、レベルを変えるモードになる



▼これがうわさのジェット機モードだ！ちなみにジェット機といってもアフターバーナーのトムキャットじゃないよ



▼このようにハリアーがジェット機になるぞ。当たり判定もちょっと小さくなっているのですこし楽になるぞ



ジェット機コマンドの他にラウンドセレクトもあるじゃん

スペースハリアー ファミコン

怒とう

京都府京都市
本山　引彦くん

ジェット機コマンドの他にラウンドセレクトコマンドまであったぞ。やり方は、ジェット機コマンドと同じようにサウンドモードにして曲を7・6・5・4・3・2・1の順に聞くとラウンドセレクトモードになる。ラウンドは、1から17面まで選べるが、ボーナス面の5面と12面と最終面の18面は選べないからあしからず。

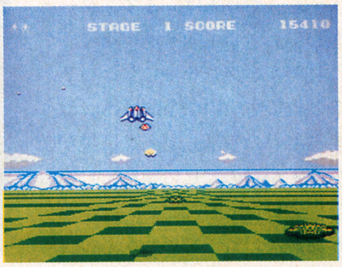
▼このタイトル画面の時に右・左・下・上と順に押すとサウンドセレクトになる。これはセガ版と同じって知ってた？



▼サウンドモードで7・6・5・4・3・2・1と順に曲を聞くとラウンドサレクトモードになったりするのだっ



▼この通りあっさりラウンドセレクトモードになってしまうのでした。17面からやればエンディングはちかいぞ！



まだまだあります スペハリの隠しコマンド

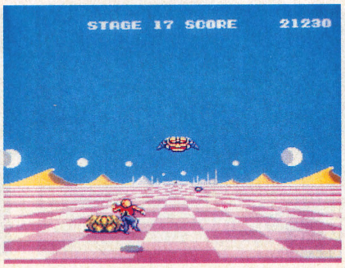
スペースハリアー ファミコン

大技

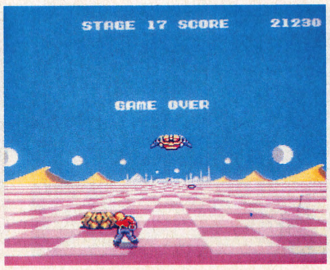
富山県富山市
XYXくん

やっぱしファミコン版にもコンティニューモードがあったよ。やり方は、ゲームオーバーになった時画面に〝GAME OVER〟と表示中にIコントローラーの十字ボタンを右・左・下・上と順に押す。そうすると点は0点からだけど死んでしまった場所からはじめることが出来る。だが、このコンティニューは2回までだからね。

▼ハリアーが死んでしまったら〝GAME OVER〟と出るまでまつのだ。その時ハリアーが甦るのだーっ



▼この時にすかさず右・左・下・上とコマンドを入力するとコンティニューが出来るぞ。コマンドはまちがえるなよ



▼ちゃんとコマンドが入力されるとこの通りコンティニュー出来る。だが2回しか出来ないから注意しよう



エイリアンシンドロームにラウンドセレクトがあった！

エイリアンシンドローム　ファミコン

怒とう

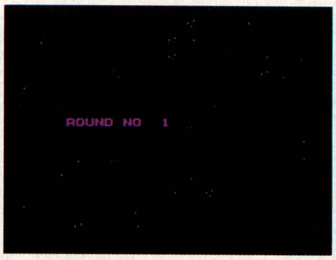
青森県八戸市
野川　幸明くん

あのグロイキャラやグラフィックのエイリアンシンドロームにラウンドセレクトがあった。やり方は、タイトル画面の時にⅠコントローラーの十字ボタンの下とⅡコントローラーの十字ボタンの右を押しながらスタートするとラウンドセレクト画面になる。ラウンドは、１～５ラウンドまで出来るぞ。これで最終面までいけるかも？

▼このタイトル画面の時にコマンドをするとラウンドセレクトになる。かなり簡単だからやって見てくれ



▼うまく成功するとこのようにラウンドセレクト画面になる。あとは、好きなラウンドを選べばいいんだよ～ん



▼ラウンド５を選ぶとあとのこりは、ラウンド６と７だけだ。ラウンド７の大ボスはなかなか強いから注意しろよ



星が手のひらピッピじゃなくピピになってしまう技です

ロックマン2　ファミコン

大技

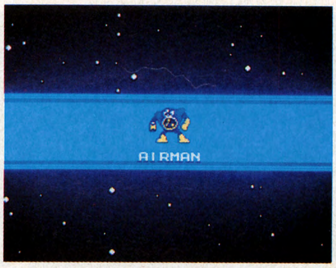
東京都中野区
田村　健太くん

ハードアクションゲームのロックマン２におもしろい技があったよ～ん。やり方は、まずスタートをして８人のボスを選べるモードにしてＡボタンを押しながら８人のどれでもいいから選ぼう。そうするといつもは、バックに星が出るはずが敵のピピになってしまっているのだっ。でもこのほうがなかなかかわいくていいかもね。

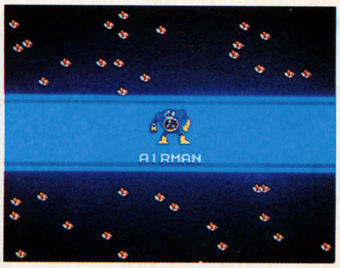
▼この８人のボスの中から好きなのを選んでＡボタンを押したままスタートをすると変な物が見られるよ



▼これは、なんにもしない時の画面だ。普通はこのように星が出るが、Ａボタンを押してスタートをすると・・・・



▼Ａボタンを押してスタートをするとこのように星がピピになってしまう！ただそれだけなんだけれどもね



普通にやってもシナリオ３がムズイのにもっとムズくなるの？

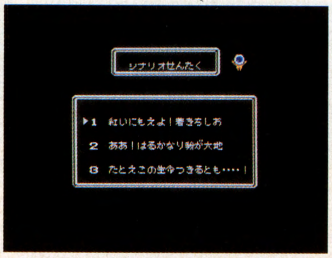
半熟英雄　ファミコン

超大技

香川県高松市
津川　一郎くん

半熟英雄になんと裏ゲームがあったぞ。やり方は、スタートを押してシナリオ選択にして十字ボタンの右か左を押す。すると目玉のおやじがひょっこり出てくるので出てる時にスタートしよう。（シナリオはどれでもよい）すると敵がいつもより強かったり敵が見えなかったりしてムズくなっているのだ。これでクリア出来るかな？

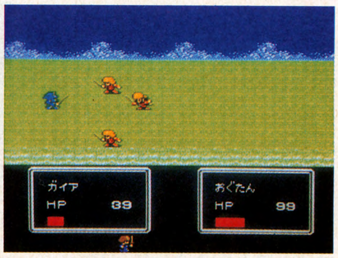
▼このシナリオ選択モードの時に十字ボタンの右か左を押すと目玉のおやじが出てくる。なんで目玉のおやじなのかな



▼十字ボタンを押すとこの目玉のおやじが出てくるぞ。なんだかこのキャラ夢に出てきそうで怖いな～やだやだ



▼このように敵がちょっと強くなっているぞ。でも敵が目玉のおやじだったら怖いな～（まだいってるし）



カラーだったのがモノクロになってしまったぞ？

SONSON Ⅱ

PCエンジン

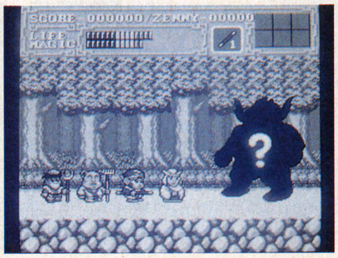
超大技

神奈川県川崎市
山田　和平くん

いかにもカプコンらしい超ムズのアクションゲーム SONSON Ⅱにモノクロでゲームが出来る技があったぞ。やり方は、タイトル画面の時にⅠボタンはⅡボタンと十字ボタンの上を押したままスタートするだけ。すると普通カラーではじまるはずがモノクロでスタートするのだっ。たまにはモノクロでやるのもいいかもね。



▼タイトル画面でコマンドをするとモノクロ画面でゲームが出来るぞ。べつにテレビは壊れてないからね


▼この通りデモ画面からモノクロではじまってしまうぞ。モノクロもなかなかいい味を出してるでしょー


▼ちゃんとボスまでモノクロでまっているぞ。ちなみにゲームをやめない限りモノクロのまんまだからねっ！

ラウンドセレクトや必殺技が簡単に出せたりいろいろなモードがあったぞ!!

ファイティングストリート

PCエンジン

超ド級

東京都品川区
道野　健くん

3月号にあったファイティングストリートの技よりもっと凄い技があったぞ。やり方は、まずハイスコアを出してネームの時に〝．ＳＤ″と入力する。あとはタイトルになるまで待ち、タイトルになったら左とⅠとⅡボタンを押しながらスタートさせよう。成功すればクレジットが7になりラウンドセレクトが出来るようになる。



▼ネームエントリーの時に〝．ＳＤ″と入力すればいいんだよ〜ん。コンティニューは、しちゃダメだからね



▼成功すればこのようにクレジットが7になっているぞ。ちなみにセレクトと十字ボタンだけで必殺技が簡単に出るぞ



▼成功してスタートをするとこのようにラウンドセレクトになる。もちろんエンディングも選べてラッキー

ＴＨＥ功夫にデバッグモードがあったってしってた？

THE功夫

PCエンジン

超大技

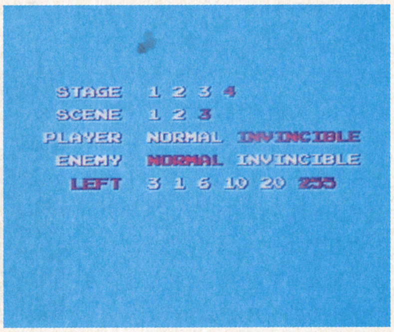
岡山県岡山市
平田　陽正くん

いまごろＴＨＥ功夫の技が見つかったぞ。やり方は、電源を入れた時からセレクトを押しタイトルになったら押したまま上を1回、セレクトを離して上を3回・右を6回・下を2回・左を2回とするとデバッグモードになる。デバックモードでは、ラウンドセレクトや自分の無敵の敵の無敵や自分の数を255人にしたり出来るぞ。

▶タイトルの時にコマンドを入れよう。タイトルは、けっこう短いのでなるべく早くしよう。成功すればデバッグモードだ！



▶これがデバッグモードだ！このようにステージ4－3で自分は無敵で敵はノーマル、しかも自分の数が増やせたり出来るぞ



説明書にも書いてなかった㊙アイテムをみーつけたっ！

ドラゴンスピリット　PCエンジン

怒とう

静岡県磐田郡
大破壊村の死神くん

なんとアーケードのドラスピになかったＰＣだけのオリジナルアイテムが見つかったぞ。アイテムのありかはステージ７，８の右の写真の場所、対地ファイヤーで打つと、？というアイテムが出る。？を取るとなんと３ＷＡＹ＋スモールドラゴンになってしかも無敵までついてしまうまったくよくばりなアイテムなのだ。

▼ステージ７の出現点はこの場所を打てば出る。でも取る時は敵に注意しながら取るようにしよう



▼ステージ８はここを打てば出るぞ。ここにいるクモとカエルはみょ～に強いから死なないようにしよう



▼このように取ってしまえばステージ８の最後のブービートラップなんかきーちゃいねーって感じだよ～ん



おもいっきしくだらない技ですが見てやってくらはい

ドラゴンスピリット　PCエンジン

大技

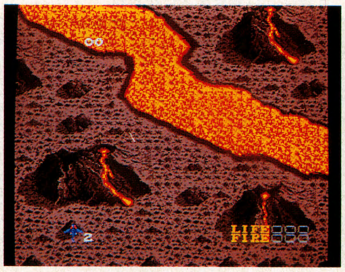
大阪府大阪市
多田　正博くん

まったくほんとにしょーもない技なんです。ちなみにその技のやり方は、タイトル画面にして、スタートしないでじっと待ちましょう。そうすると暗くなりすこーしづつ明るくなり明るくなるとデモプレイになるんだけれども、ちょっとうす暗い時にスタートさせると画面が点滅する、ただそれだけです。(のせなきゃよかった)

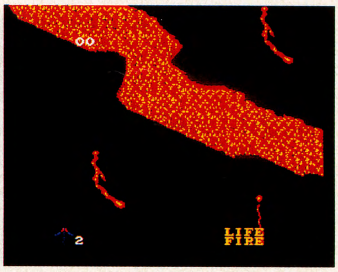
▼見ての通りタイトル画面です。そのまじっと待ちましょう。…………やっぱしのせないほうがよかった。



▼この時にスタート（ラン）をすれば画面がテカテカと点滅するのだっ。ちなみにだいたい６回くらい点滅する



▼このように暗くなったりして最後はけっきょくタイトル画面にもどるのである。あまりみょ～な技は出さないでね



全８コースを制覇したキミに裏コース48のやり方教えます

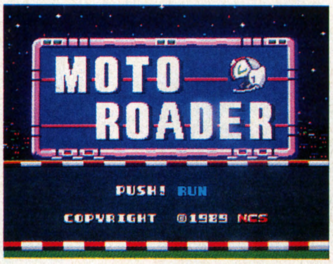
モトローダー　PCエンジン

超ド級

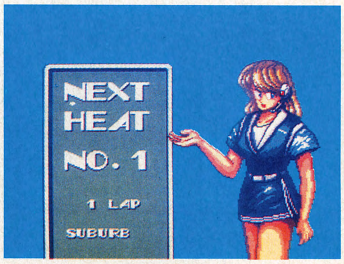
東京都渋谷区
走り屋一馬くん

なんとモトローダーは、８コースの他に48コースもあったのだ。やり方は、十字ボタンとⅠやⅡボタンなどの組み合わせで１つのコースとして、上＋Ⅰと下＋Ⅰと上＋Ⅱと下＋Ⅱとセレクト＋ⅠとⅠ＋Ⅱとなんにもしないでスタートする表コースというようにコマンドを入力するのだ。特にⅠ＋Ⅱボタンのコースがムズイぞ。

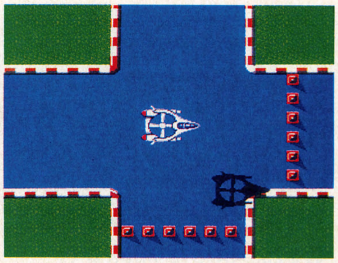
▼タイトル画面の時にいろいろなコマンドをいれて隠しコースをやってみよう。でも超ムズのコースが２つほどあるよ



▼これが隠しコースの１つ“ＳＵＢＵＲＢ”だっ。このコースはとんでもなく超ムズになっているぞ♪



▼これがそのコースのマップ画面だ。こういうように急にカーブになったり、ジャンプ台があったりとたいへんなのだ

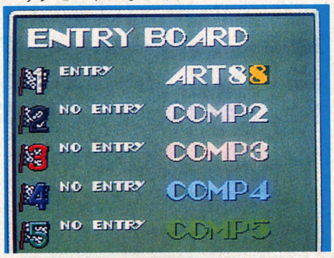


またまたおなじみのミュージックモードじゃん

モトローダー　PCエンジン
超大技
山口県岩国市　秋本　雅之くん

今回もやっぱりありましたサウンドモードだよ〜ん。やり方は、エントリーの所に〝ＡＲＴ８８〞もしくは、〝ＭＵＳＩＣ〞と入力する。そうすると全８曲のサウンドが聴けるぞ。このモトローダーはけっこうイカスＢＧＭなので聴きごたえは、十分あるから聴いて見てくれ。もちろんステレオでガンガン鳴らして聴かなくっちゃ。

▼エントリーの時にこのような感じでスカしてスタートをするとなんとミュージックモードになるぞ！



▼エントリーネームのその２を入力した所で、これもただ入力すればいいだけだよ。ネームまで〝ＭＵＳＩＣ〞だって



▼これがそのミュージックモードだよ〜ん。ほんとＢＧＭがバリバリにいいから聴いてみてちょ〜だいてな感じなのだ



カギを取ってナイスキャッチといっても野球じゃないよ

大魔界村　アーケード
怒とう
千葉県習志野市　土原　哲広くん

この技は、大魔界村の名ラウンドのボスを倒すと出るカギの変な技で、まずボスを倒してカギのくる場所で落ちるのを待ち、落ちてきたらレバーを上に入れてカギを取ろう。そうするとナイスキャッチとメッセージが出るぞ。メッセージが出ても点はちなみに入りませんからあしからず。しかしこの技は、なぜか２ラウンドだけメッセージが出ないんだ。なぜかは知らないけどほかのラウンドは出来るのでためしてやってくれ。もしかしたらほかにも隠しメッセージがあったり２ラウンドの出し方があるかもしれないから見つけだしてくれ。

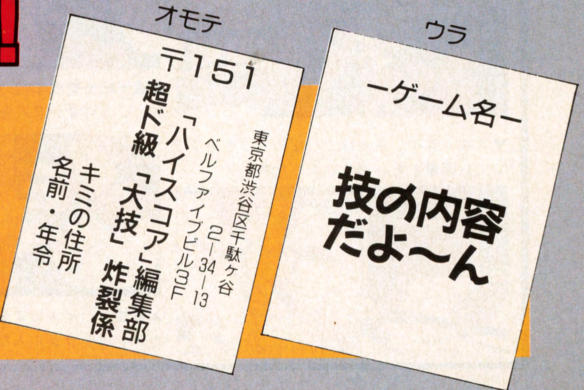
いろんな所にボーナスキャラが隠れているってしってた？

アトミックロボキッド　アーケード
大技
神奈川県鎌倉市　山田　信夫くん

忍者くんをシューティングにしたようなこのアトミックロボキッドに隠れキャラがあったんだ。隠れキャラは、上に何発か弾を当てると出る。例えば、１面にはボタモチのようなキャラが隠れていて取ると1000点でたまに２個出る時がある。ほかにも忍者くんやミュータントナイトの目玉のおやじが出てくるが取ることが出来ないからね。この忍者くんや目玉のおやじは出せば点数になるみたいだがほんとうに点数になるかは不明。あともしかしたらほかにも隠れキャラがあるかもしれないからいろいろ探してみよう。（もうないと思うけど）

超ド級大技炸裂大募集!!

みんなガンガンゲームやってるかな？　ファミコンは勿論、それ以外の機種でも技を発見したらすぐハイスコア編集部に送ろうぜ。他誌の技を丸写したなんてのは、ダメだからね。念のため、それから応募はハガキで送ってくれ。ハガキには、Ⓐゲーム名、Ⓑ技の詳しい説明、そして、住所・氏名（ペンネームの場合は本名も書いて）・年齢（学年）・電話番号を書き、右の住所まで送ろう。採用された人には、超ド級１万円。怒とう５千円。超大技３千円。大技。はまり技１千円。の原稿料をあげちゃうよ。



今月のニューゲーム

読者諸君の卒業、入学、就職を祝ってか新しいソフトのラインアップも充実してるぞ〜！

J·E·S·U·S ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター



アドベンチャーゲームの楽しさを実感させてくれる「ジーザス」がファミコン版で登場だ。よく練られたシナリオと、グラフィックス。そして各シーンを見事に盛り上げてくれるBGMが、まるで映画を見ている様な気分にさせてくれる。パソコン版でも大ヒットしたSFアドベンチャーゲームだ！



▶キングレコード　ファミコン　ROM　¥5900　3月17日発売

とぎすまされたストーリー

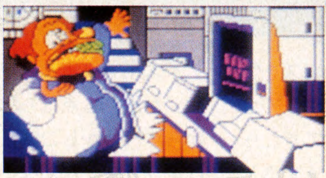
ハレー彗星の調査に向かった探査船コメットからの連絡が途絶えた。速雄（主人公）はコメットを調査するべくころなから飛びたった。そして、速雄がコメットで見たものは…。

コメットではハレーに棲む怪物を殺された3人の無残な姿があった。生き残った恋人、エリーヌを連れて速雄はころなに戻るが、モンスターはころなをも襲ってきた。犠牲となった人々の知識や経験を吸収し、更に強大となったモンスターに立ち向かう速雄達に勝機はあるのか？　今、新たに人間と未知のモンスターとの闘いが始まる。

▶主人公の武麻速雄。学生だったのが抜擢されて調査員としてころなに乗り込む



▼ＴＶゲームのハイスコアで負けると特大ハンバーガーを食べねばならないのだ

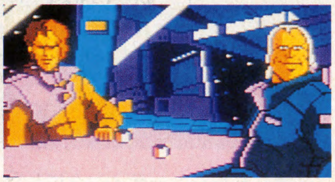


ジーザス内での出会い



母艦「ジーザス」での君の任務は、全ての乗組員にカードを渡すことなんだ。なかなか見つからなくて困っちゃったらもう一度全部の部屋を回ろう。それでもダメな時はどーするか？　と言うと、エリーヌとお話しすればいい、んだ。何回かエリーヌと話しているとフォジーが情報をくれるからね。全員に配り終えたら迷わず指令官の所へ行く。これでジーザスでの任務は完了して、コメットの出発になるんだ。それから「ジーザス」では、コメントが変わるまでは何回も聞く！　これが攻略のポイントだ。

◀速雄達がいるスカイラブ「ジーザス」。物語はここから始まるのだが…



▲左がコメットのキャプテン「ウィルヘルム　ハイラー」。右が「イワン・ミラコフ」さん

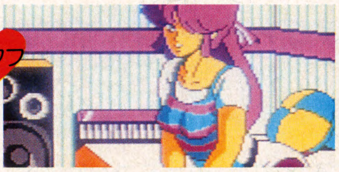
▼ハレー調査計画の総司令官「ナハス　アリ」。速雄にカードを配るように命じる





▲銀河戦士養成学校の学生のくせしてエリーヌという可愛い恋人を持つちゃっかり速雄

▼して、彼女が「エリーヌ・シュレマン」。天才数学者であると共にキーボードも演奏する





▲アメリカ人「ロジャー　カーゾン」は宇宙の生物を研究してる人。ころなの乗組員

▼「朱　芳花」さんはころなのサブキャプテンでお医者さん。美しい人だなあ…！

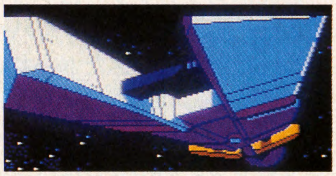




▲速雄とハイスコアを争う「ガルシア　バルカス」はブラジル人なのである

▼この色男は「アンドレイ・ベリーニ」。コンピューターエンジニアをしてるイタリア人





▲コメットから遅れを取ること2週間後、速雄達を乗せた2号機ころなが出発した

コメットに異常が？

〔1F〕

コメットが出発して2週間後にころなもハレーに向かってジーザスを後にした。コメットの調査したハレーに関するデータが速雄達のもとへ続々と送られ、全て順調に進んでいるようであった。しかし、突然通信が途切れ速雄が調査に向かう。コメットに到着した速雄はエアロックでフォジーを見つけ、モンスターの存在を知った。エレベーターで、速雄はまずＩＦへ向かう。そこには操縦装置や通信機のあるコクピットと充電機や生体センサーのあるコントロール室があった。コクピットのドアを開けて中に入った速雄は室内を調べた。そこで速雄が見たものは…。

〔2F〕

２Ｆにある部屋は４つ。コンピューター室、研究室、資料室、器材室がある。カードがなくて最初は入れない部屋もあるから、どこかで手に入れたらまた戻ってこよう。それから他の部屋にない特別のコマンドが出る所もあるから注意が必要。コンピューター室の壁についているキズ、そして床に落ちているレーザーロンとレーザーガン、あっプリンターのかげに誰か倒れてる。まさか…。そして資料室のロッカーの中にはバルカスが。しかしバルカスの体には致命傷となりそうな傷はない。一体どうやって？ 研究室では遂にモンスターとの遭遇だ。こいつを倒す方法はあるのだろうか？ それともみんながやられたように速雄もここでやられるのか？ 緊張が高まったところでフォジーが逃げようと促した。今は背をみせるが、今度会ったら…！



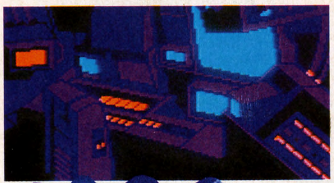
◀コメットからどんどん報告が流れる

▼と、いきなり緊急事態が！ コメットで何があったんだろう。みんな無事か

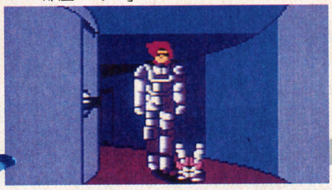


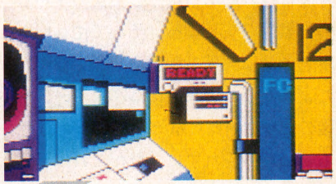


▲ミラコフの命で速雄がコメットに向かった。偵察とはいえひとりきりでは心細いなあ…



◀コクピットは無気味な静けさ。床を見ると紙きれが落ちている。「生体センサーはオレの部屋にある」とメモしてあるが…？



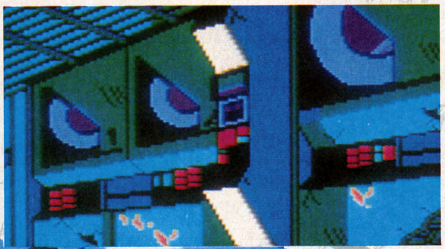


▲コントロール室ではハイラーが言ってた生体センサーに関わるものがあるぞ。よーく調べろ！

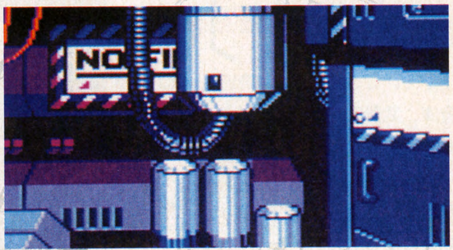


◀ハイラーが倒れている！ まだ死んではいないようだが…。一体何が起こったのか

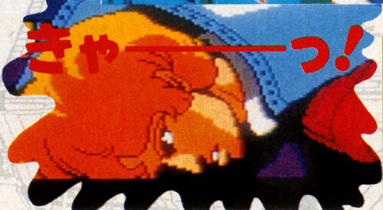
▶コメットの構造は５階建て。上から順にＩＦ、２Ｆ、３Ｆ…となっている



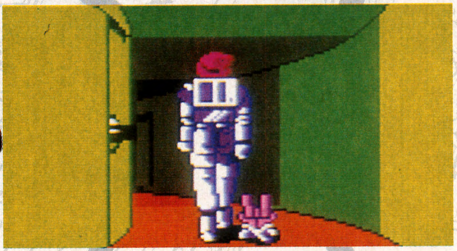
◀コントロール室はあるカードがなければ入れない。レーザーロンが落ちているが、まさか…



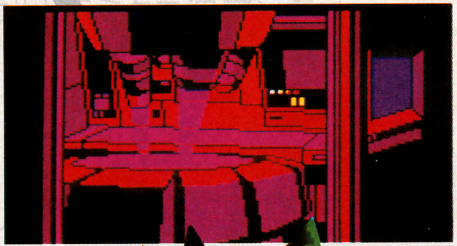
▲一見何もなさそうだが…。こういうあっさりしたところはもう一度来てみなくてはならないぞ。たぶん…



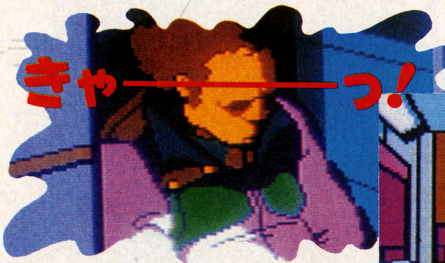
▲ベ、ベ、ベリーニ！ 目を開いてお果てになるとはおいたわしや…



◀この階には部屋が４つあるが、その４つともとっても重要な事がああるので見落さないようにしたいね

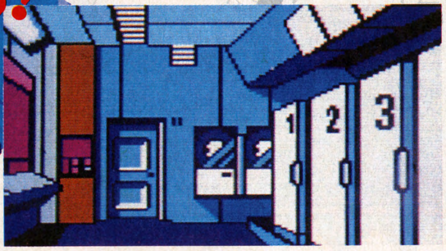


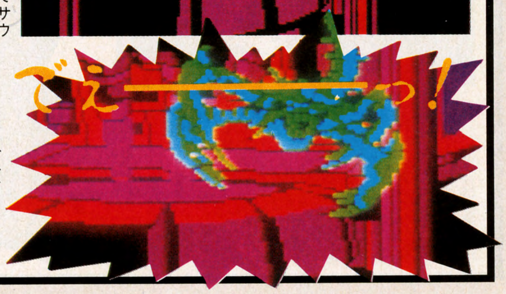
▶うひょー熱い！ まるでサウナだ。おやっ？ あそこにある穴はなんだろうね、フォジー



▲バ、バ、バルカス！ こんなところでかくれんぼかい？ なんて冗談こいてる場合じゃないぞ。調べることは調べなくっちゃ

▼事件の鍵となるものが沢山ある資料室。落ちてたカードを使ってみると

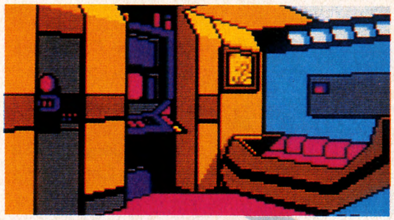




▶ご対面〜。戦っても無駄だからすたこら逃げようね

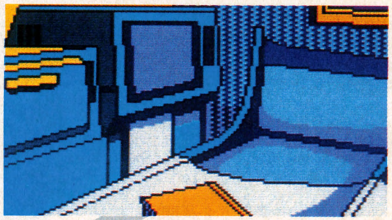
〔3F〕

3Fはコメットの乗組員のプライベートルームだ。各部屋とも、その人の個性がよくわかって楽しい。バルカスの部屋ではハンバーガーの食べかすが散乱してディスプレイには大きくゲームオーバーの文字があり、エリーヌの部屋には人形あったりして女の子らしい部屋になっている。そして忙しいキャプテンは部屋で最近寝る暇もなかったようだ。この部屋にはハイラーの最後のメッセージとなった○○センサーもあるから忘れずに。ただこれは受信機だから、先にスイッチを入れなきゃ意味はないからね。最後に几帳面なベリーニの部屋は、やっぱりきれいに片づけられている。ここにはカードがあるから今まで入れなかった所もOK。

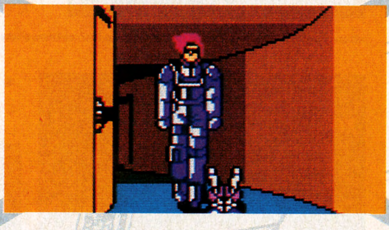


▲ベリーニは几帳面なので部屋は整理整頓されている。なのになぜこんなものがここに…？

▼このフロアは全てそれぞれの個室。手掛りになるものもきっとたくさんあるぞ



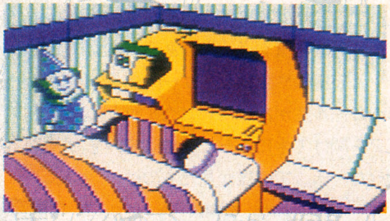
▲最近寝た様子もないハイラーの部屋。おっと、あれを探してみなくっちゃ。どこにあるんだ



▼うってかわってバルカスの部屋はハンバーガーのカスはあるわTVゲームはあるわ…

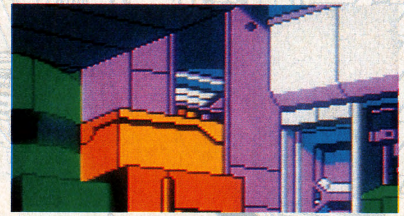


▼エリーヌの部屋は可愛いねえ。あんまり見とれているとひやかされちゃうぞ、フォジーに



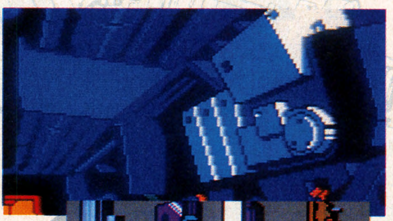
〔4F〕

さて、ここ4Fにある部屋も4つで、倉庫、武器庫、機関室、冷凍室がある。まず武器庫にはいろいろな種類の武器・レーザーガン、熱線銃、冷線銃なんかが置いてある。選び方によっては逆効果になるものもあるから注意してくれ。コクピットでハイラーからの情報を聞いていれば間違いなしだ。エネルギーパックはここでは手に入らないよ。機関室はコメットのエンジンがある所で、ぎょえ～となるんで早い内に退散しよう。そして冷凍庫は食料なんかの保存場所。ここでもギョッとなるぞ。最後に、倉庫はただの物置きだよ。



◀殺風景なところだけど、ここにもなにかあるのかなあ。一応調べとくか

▶おっと武器がたくさんあるぞ。持てるものならひとつくらい持ちたいなあ





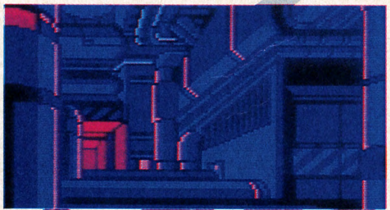
▶1Fから4Fまで廊下はそれぞれ色が違うので自分が今どこにいるのか一目でわかる。親切設計

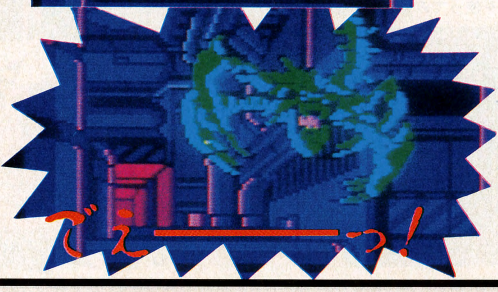


▲あるわあるわ銃だらけ。でもヘタなものを持っていっても逆効果だからね

▼ここもモンスターが喜びそうな熱い部屋だけど、まさか出ないでしょうねえ、と一抹の不安が…

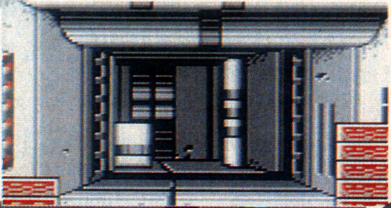
▼お～寒い。何だか変だと感じるけどフォジーが平気だっていうからまず大丈夫だろうな

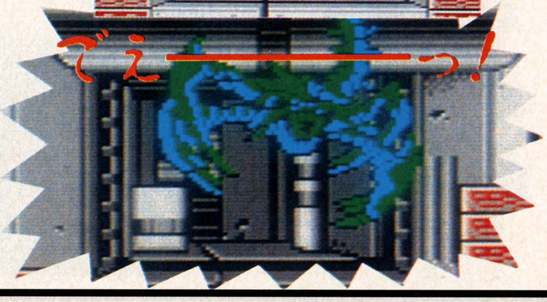




▼油断大敵！ここにまでモンスターが顔だしたとは。よおーし！

▼と、思ったらやっぱり出ちゃったよー。どうすりゃいいんだ？

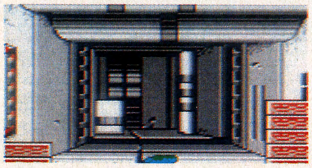




エリーヌみっけ

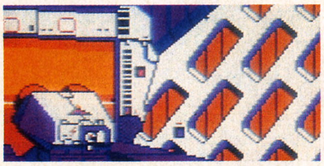
▼エ、エ、エリーヌ！　幻じゃないんだね、夢じゃないんだね…と恋人達の涙の再会。へっ！





◀モンスターとの戦いの後に何かが落ちて…

エアロック



▲最初と最後は必ずここに来なければならないぞ。しかも条件が揃ってないと動けん

やっとの思いでたどり着いたエアロック。傷つき倒れた仲間達には気の毒だけど、今は2人でころなへ向かおう。しかし、生体センサーに反応が。脱出の前に犠牲となった者たちの仇をとらなければならない。モンスターを倉庫ごと切り離して宇宙のかなたに送り出してやろう。倉庫の切り離しはボタンを押すだけだ。自由、博愛、平等を表わすというフランス国旗の3色の順番に。そして、コメットでの全ての任務を終えた速雄は一路ころなへ向かった。



▼これでモンスターの恐怖から開放されたと思ったのも束の間…



◀ひとり乗りの快速艇が飛びたつ。このあたりのグラフィックスも目をひくものがあり、丁寧なソフト作りがうかがえるのだ

▼モンスターとの決着を確信し速雄もコメットを後にする。が、これで全てが解決したと思ったら大間違いのコンコンチキ



ころなに戻ったものの…

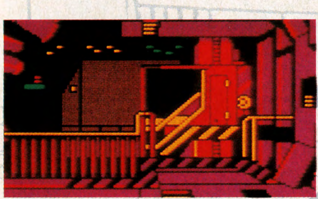
▼ホッとしたのも束の間、今度はころな内で異常が…。総員調査に赴くことに！



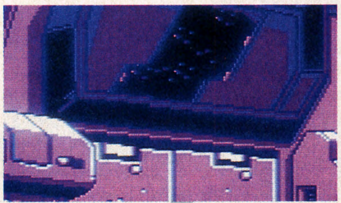
ころなへ戻った速雄はキャプテンに犠牲者やモンスターに関する報告をしていた。すると突然警報が鳴りひびいた。調査に向かった速雄達乗組員は、信じられない光景を目撃する。切り離した倉庫ごとモンスターがころなを襲ってきたのだ。応戦する速雄達。しかし、犠牲者が一人、また一人と増えていく。そして恐るべき事実が判明した。モンスターは犠牲となった者たちの知識、経験をとり入れることができるのだ。更に無敵となったモンスターを速雄達生き残った者が倒すことができるのだろうか。彼らに未来はあるのか？



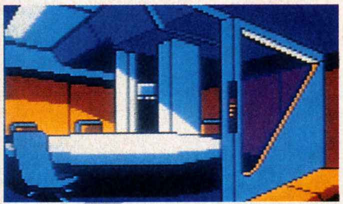
▲コックピットは船で一番重要なポイントだ！　何があってもここだけは守り切らなければ…！



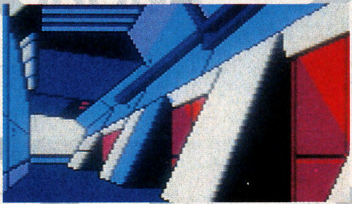
▲ここでもまた重大な事態が起こる！　あわてずさわがず慎重に行動することが解決への道。フォジーの忠告もありがたい



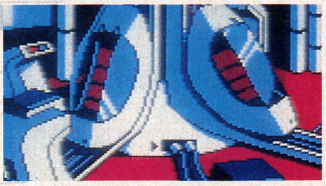
▲観測用の開閉窓がある。宇宙はこんなに広いのになぜよりによって自分達が狙われたのだろう。運命がうらめしい…



▲ここは異常が多発するぞ！　来たら必ず全てを調べ、チェックすることが必要。根気がいるけどね

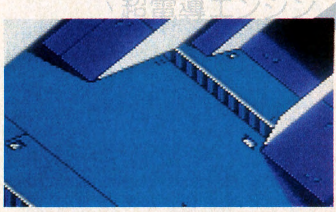


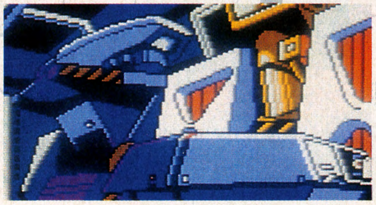
▼カプセル室。最後はここにこもる事になるかもしれないぞ。チェックしとけよ



▶ここのあるところからあるものを見つけだして取らなきゃいけないんだよ

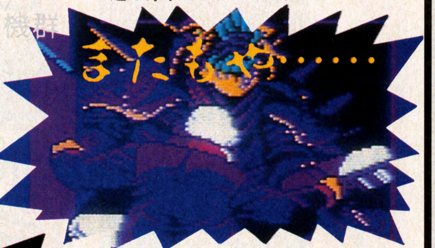
◀ただの倉庫。しかしこの"ただの"ってのがくせものなんだ





▼ああ、ここでも出会ってしまった。やはり君と僕とは赤い糸で運命が結ばれているのか

▼キャプテンに呼ばれて現場に向った時はすでに遅く毒牙にかかった人がいた！





▼これが最後の戦いとなりますように…！　祈りながら速雄は銃を撃った！



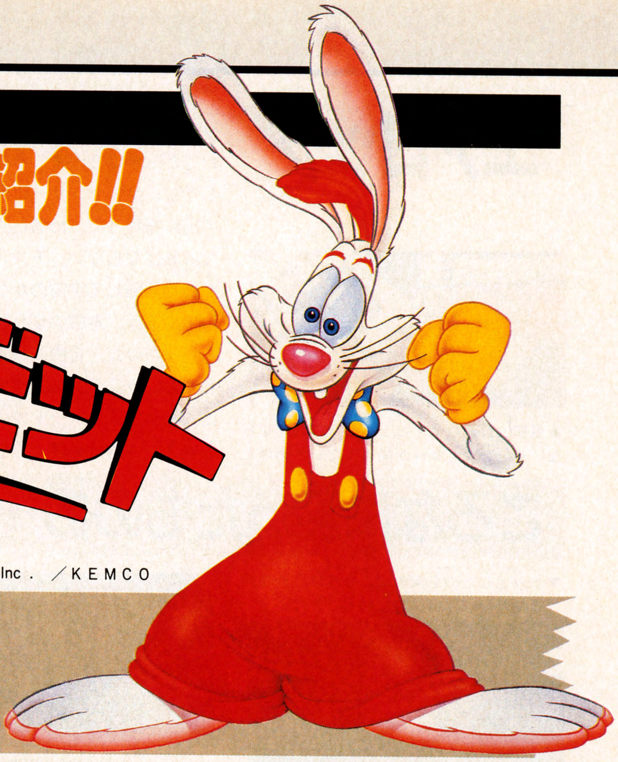
寄り添う速雄とエリーヌ。ふたりはどこまでも広がる宇宙を見る。モンスターはもう見えない。倒れた多くの仲間達と、彼らの残した最後のメッセージを思い出しながら…。そしてかたわらでフォジーが君達に語りかける。「人間が好戦的だからモンスターも…」と。

そしてクライマックスへ…！

▶ケムコ　ファミコン　ディスク　¥3500　発売中

キャラクターとアイテムを一気に紹介!!

ロジャー・ラビット

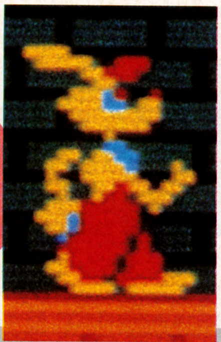


去年の12月に公開された映画「ロジャー・ラビット」が早くもファミコン化!!　このゲームでロジャーの世界にトリップしてしまおう

まずはキャラクターの紹介だ!!

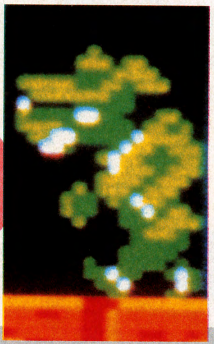
敵はロジャーの動きに合わせて動くんだ。しつこく追いかけてくる敵もいれば、ロジャーが止まると敵も止まるというヤツもいる。あとウィーゼル系のみパイプ及び階段の中に入れるんだ。

ロジャー



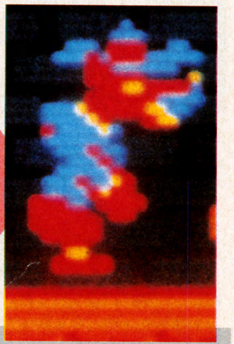
▲君達が操作するキャラクター。ジャンプが出来ず、すぐには止まれないという特技を持った変なうさぎである

ウィーゼル(緑)



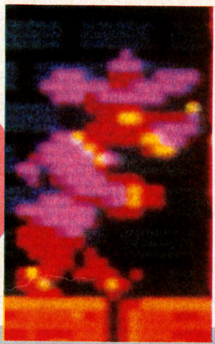
▲1番頭のよいウィーゼルである。ロジャーをしつこく追いかけてくる。特に上下方向には鋭く動くんだ

ウィーゼル(青)



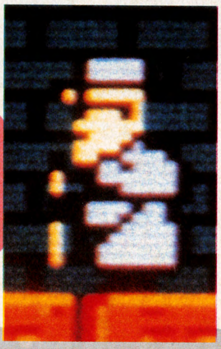
▲ロジャーを探して意味もなく動きまわる変なヤツ。彼は、若いので横方向によく動くんだ。うっとーしいヤツである

ウィーゼル(赤)



▲ロジャーの動きにあわせて動く。ロジャーが止まるとこのウィーゼルも止まる。止まった後、ロジャーと同じ方向に歩く

ドゥーム判事



▲ドゥーム判事は、ロジャーのいる方向へ血相をかえて迫ってくる恐ろしいヤツ。しかし、パイプの中には入れない

ボンゴ



▲ロジャーラビットを動かす十字キーの操作に準じて動くカワイイ奴!?　パイプと階段を使用するコトは出来ない

ペンギン



▲ロジャーの動きにあわせて、動いたり止まったりするんだ。カワイイ顔しているが、敵キャラなんだ

ジェシカ

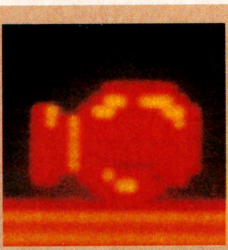


▲ロジャーの奥さんである。彼女は最終面で捕らわれの身として出現(?)する。彼女を助けると、HAPPY　END!

アイテムも紹介しておこう!!

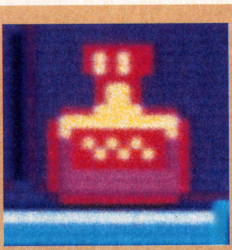
アイテムを使って敵を殺そう！ 一度死んでしまった敵は二度と、出現しないんだ。だから、敵を殺してしまえば楽に面を消すことが出来るんだよ。アイテムを使いこなせ！

パンチ



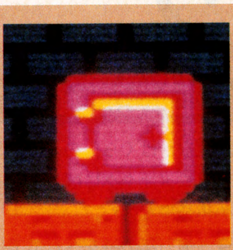
▲拾って投げるコトが出来る。敵に向って投げようぜ！

無敵ドリンク



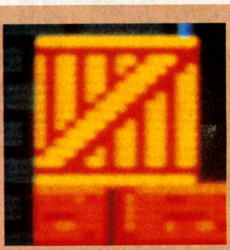
▲飲むと、一定時間体当たりで敵を殺せる様になるんだ

金庫



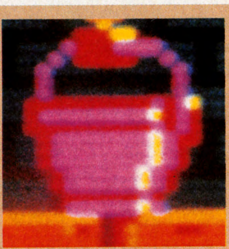
▲高い所から落して、下にいる敵をつぶしちゃえ！

荷物



▲けとばして、敵にぶつけて倒しちゃおうぜ！

バケツ



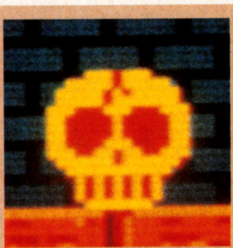
▲バケツの中には水が一杯入っているから重いのだ!?

10tのおもり



▲金庫、荷物、バケツ、10tすべて使い方は同じなんだよ

???



▲これに触った瞬間、ロジャーは死んでしまうぞ！

ハート

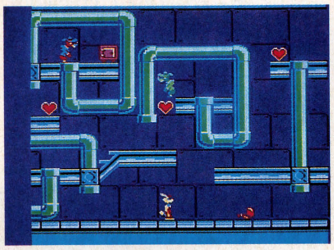


▲これを、すべて取ると面クリアーになるんだ

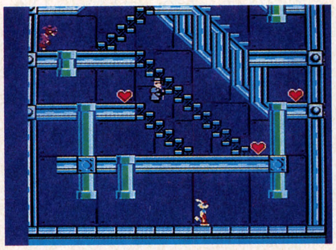
ハマリ面のアドバイスだ！

このゲームの41、55、59面は難しいよ。特に55面では運が悪いとクリア出来なくなってしまうから恐ろしい。59面では敵が溜まってしまう所がある。ここを最初のうちに通過しないとクリアは難しい。

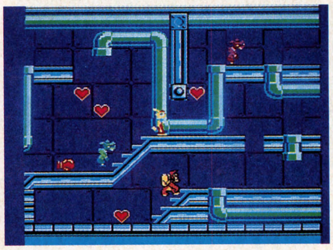
▼41面。最初に画面右側の方から攻めよう！ 死にそうになったらパンチを使え



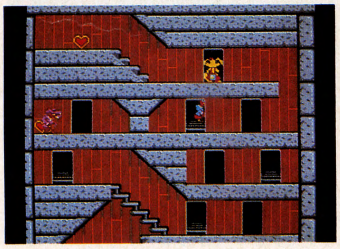
▼55面。左上のハートを最初に取らないとクリアは難しくなるよ！



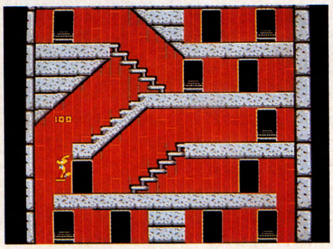
▼59面。グズグズしていると右上の所に敵が溜まってしまうぞ！



これだけは知っておこう



▲この階段は、中で敵とすれちがっても死なないんだよ！ 覚えておこうね！



▲この様な階段を下りきった場合、進行方向に少し歩いてしまうのだ！

このゲームを遊ぶのに覚えてもらいたいテクニック（？）があるんだ。まずは、パイプの中及び階段の中では敵とすれちがっても死なないんだ。次に左右に上り下りする階段で、階段を上っている最中に下ることは出来るが、下りている最中には上れないんだ。あと階段を下りきったら少し歩いてしまう。

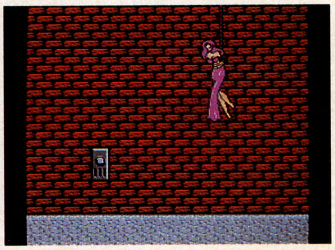
全60面をクリアすると…

最終面は60面なんだ。この面は最終面だけあって、ムチャクチャ難しいのだ！ 何度もチャレンジをしてクリアーしようぜ！ コツは敵を上手に誘導するコトだよ！ ロジャー・ラビットを待っているのは彼の奥さんだ。奥さんを助けだし、ハッピーな一夜をかもし出そうぜ。ガンバッテね！

▼さあいよいよ最後のステージだ！ 一体この先には何があるのか……？



▼彼女はロジャーの奥さんのジェシカ。おぉ、なんというハレンチな姿（？）で……



今月のニューゲーム

今月目立つのはナムコの新作ソフト群。
他社のものもマジで楽しそうな感じ。

デビルマン

なつかしの悪魔ヒーロー、デビルマンがアクションゲームの主人公となって登場。敵はゼノン率いるデーモン。

▶ナムコ ファミコン ROM ¥5500 3月24日発売予定

空をも飛べるデビルマン!

今から15年以上も前であろうか、「デビルマン」はコミックに連載されていた漫画である。原作は永井豪で、TVアニメ化もなされた。というわけで現在20代なかばぐらいの人にはなつかしく、アニメオタクにはうれしいヒーローの再登場なのだ。

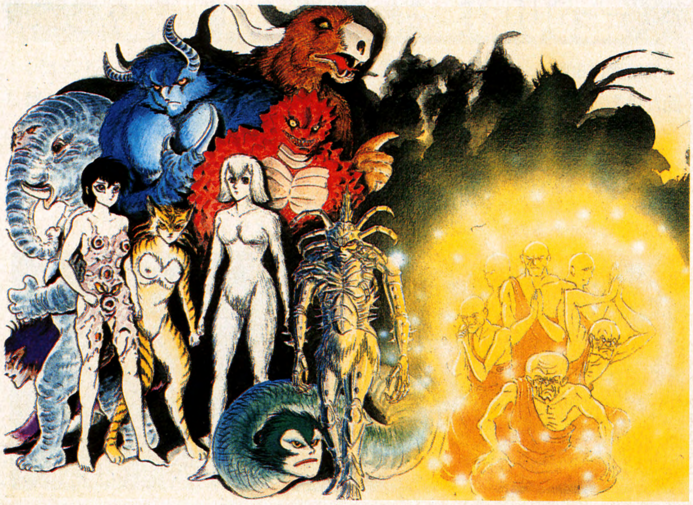


▲これがタイトル画面。不動明、デビルマンとともに、独特のロゴも帰ってきた



▲「ゼノンの攻撃がはじまる!」怖ろしいデモ画面。モニターから飛び出しそうだ

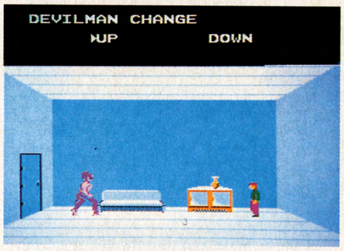
▼これが原作「デビルマン」に登場するキャラクターたち。ファミコンでも大活躍!



今、何万年の時をへだてて、暗い氷の中から悪魔の群れが動き始めた。4つの顔を持ち、邪悪な姿をあらわす巨大な魔王ゼノンひきいるデーモン一族が、人間世界を滅ぼすために復活したのである。デーモンたちは次々に人々を襲いはじめ、人類に恐怖と絶望をうえつけていった。

その時、不動明は親友・飛鳥了の導きにより、人間の心を失わずにデーモンとの合体に成功する。彼はデーモンの肉体の魔力、そして人間の正しき心をもった悪魔人間「デビルマン」としてデーモンの野望を打ち砕くためたち上がった——。

ストーリーは原作どおり。ゲーム内容はアクションものに仕上がっている。舞台は街、廃墟や森、生物研究所といったところ。また不動明→デビルマンという変身のみにとどまらず、デビルマン→巨大デビルマンという変身もある。こうなると空も飛べるキャラクターとして活躍できるのだ。いくつかのエリアがあり、各エリアには強大なボスたちが待ちうけている。



▲デビルマンに変身する不動明。デビルマン→巨大デビルマンと2段階に変身



▲各ステージのボスキャラをたおすと悪魔像が。これを取ってレベルアップだ!

人類を見捨てると、ゲームオーバーも

不動/デビルマン以外にも、原作に登場したキャラクターたちがそのまま登場する。恋人牧村美樹、不良学生ドス六・木刀政や、父親の友人山野辺といった面々だ。彼らはデビルマンの、良き協力者となって活躍してくれる。

さらにゲームを進めるには情報収集が必要になってくる。不動/デビルマンでは得られない情報もあったりして、そんな時は他のキャラクターを操作することになるのだ。また細かい特徴として、「怒りパワー」と「ヒューマン度チェック」というものがある。「怒りパワー」とは、デーモンと合体後の不動明が敵をたおすと、怒りの象徴としてハートのマークが出現し、一定量になるとデビルマンの顔のマークが表示される。デビルマンのマークが出現している時、デビルマンに変身すると火炎攻撃が可能になる。一方「ヒューマン度チェック」とは、エリア内において突然、画面内に〝HELP〟の文字が出ることがあるが、これは近くに人間を捕らえたデーモンがいることを示す。そして助けるかどうかを選択し、助ける場合は戦い、見捨てる場合は画面にドクロが表示される、というもの。



▲これが巨大デビルマンの姿。空を飛ぶことができるようになるのだ。てことは空中戦が可能になるというわけ



▲こちらは森における戦闘シーン。これから相撲がはじまる、というわけではない。デビルマン、はさまれてピンチ!

▼デビルマンは水中もいける。ただしコントロールさばきが難しくなる



▼ステージボス「シレーヌ」との戦い。鋭いツメでデビルマンに襲いかかる



▼こんな画面もある。傷ついたシレーヌを気づかうデーモン、カイムだ



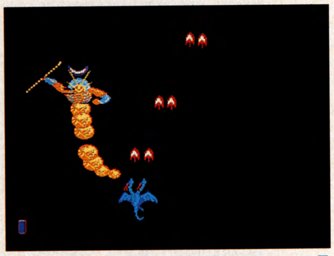
ドラゴンスピリット 新たなる伝説

▶ナムコ ファミコン ROM ¥5200 4月14日発売予定

いよいよファミコンでも登場のドラスピ。アーケード・PCエンジンの続編とされているが、その出来は…



▲タイトル画面。「新たなる伝説」の文字が。ナムコの看板ゲームらしい風格だ



▲アーケード、PCエンジン版における最終目的、ザウエルがいきなり登場！

新たなる伝説はガルダをたおす物語

ファミコン版ドラスピは、最終エリアで待つ邪神ガルダを倒すのが目的だ。「新たなる伝説」というサブタイトルどおり、ストーリー的にはアーケード・PCエンジン版とは全く異なる。ゲームスタートすると、アーケード・PCエンジン版での最終シーンである、アムルの変身したブルードラゴンと、ザウエルとの戦闘シーンからはじまる。そしてゲームのモードが決まるのだ。

その戦闘シーンでザウエルが勝つとゴールドドラゴンの、ザウエルが先に倒れるとブルードラゴンのモードになる。このゲームは全部で9つのモードがあるが、ゴールドドラゴンモードでは1、3、4、7、9の各エリア、ブルーでは全エリアを戦っていくことになる。

新たな敵キャラ・パワーアップもある

ゴールドドラゴンモードは入門編として設定され、LIFE6段階、6回ダメージを受けると1ミス。またエリア9ではブルードラゴンモードより短くなっており、ガルダの正体を見ることはできない。そして各エリアのボスは弱くなっている。

本編ともいうべきブルードラゴンモードは、対空用ファイヤーの火力が最大になっており、さらに赤いアイテムを取ると連射が可能になる。LIFEは最大3段階で、3回ダメージを受けると1ミス、というふうになっている。ゲームオーバー後は2回までコンティニューが可能だ。

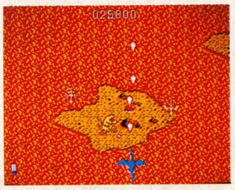
またアーケードやPCエンジン版にはなかった、新しい敵キャラやパワーアップアイテムも用意されている。さらに隠しアイテムもあるから、ファミコン版ならではの魅力も大きい。



▲地上にある卵や、点滅する敵をたおすと、様々なアイテムが。パワーアップできる



▶面クリすると、アーリア神に仕える巫女を助けることになる。これは1面のシーラ



▶真っ赤な画面は溶岩地帯。小さく見えるのは、ここから次々と生まれてくる火の鳥だ

▼エリア4「砂漠」のボス、墓場の守護者「デスガーデアン」。やっかいな敵だ



▲変身の場面。剣を手に持ち、大空に向かって高くかかげると…



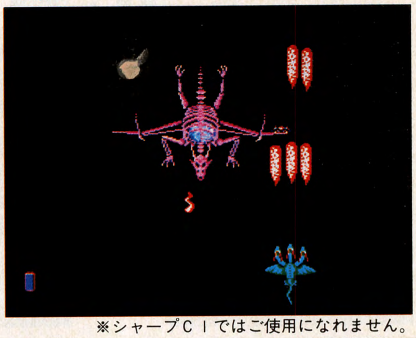
▲雷鳴がとどろき、空には一つの形があらわれる。いよいよ変身だ



▲ブルードラゴンに変身。9つのエリアを戦う本編ともいうべきステージに突入



▲こちらはゴールドドラゴン。入門編として用意されたステージである



※シャープC1ではご使用になれません。

パットパットゴルフ

▶パック・イン・ビデオ ファミコン DISK ¥3500 3月下旬予定

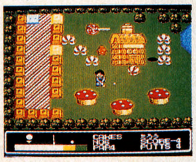
ゴルフゲームは数あるが、このソフトはその名のとおりパターゴルフのゲームなのだ。気軽に楽しもう。

子供から大人まで簡単操作で楽しめる

初のパターゴルフゲーム。1人でまわるチャレンジゲームと、2～4人で楽しめるストロークゲームが用意されている。そしてお菓子・おもちゃ・動物・スポーツ・お城の各コースがある。最初の4つをパーでまわり、最後のお城もパーでまわると、お姫様と結婚できるのだ。ハンディキャップも入れられることができたりと、理屈ぬきに楽しめるくふうがなされている。



▲各コースが紹介されている。お菓子、スポーツ、おもちゃ、動物



▲コースにはいろいろな仕掛けがなされている。これはお菓子



▲コースのグラフィックはかなりデフォルメされている

▶タイトル画面からすでにほんのりムード。楽しい企画が盛りだくさんの家族的ゲームだ



キャプテンED

▶CBSソニーレコード ファミコン ROM ¥5900 発売日未定

RPG、アドベンチャー、パズル、アクションなど様々なゲームの要素を盛りこんだシューティングなのだ。

江戸時代＋宇宙空間＝?!

舞台は江戸時代の宇宙空間という、風変わりな設定のもとにくりひろげられるスペシャル・バラエティ・ゲーム。

主人公はエド星の宇宙パイロット、Captain ED。彼は全宇宙の敵である大魔王をたおし、連れ去られた恋人を助け出すべく、悪魔の星・キョウ星へと向かった。しかしそこへ行くには、「七福神」をそろえなければならない。これは、宇宙の７つの星に閉じこめられているのだ。７人の神々を救い出し、大魔王をたおして恋人を助け出すのがCaptain EDの使命なのだ。

EDは７つの星の間を飛びまわることになるが、神々の間の組合わせによってイベントが起きたりして思うようにはいかなくなったりする。

デカいマップ、豊富なアイテムetc.

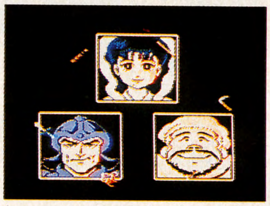
さらに、ヒントがかくされた「お告げ面」や、まったく別なゲームがある「トラップ面」があったりと、目的達成まで道のりはなかなかケワシイものになっている。

容量は２メガで、たくさんのアイテムや登場キャラクターがいて、マップの方も長い。７面＋大魔王ステージという構成である。

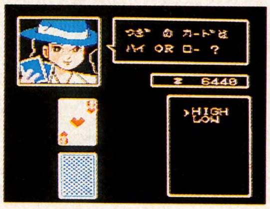
その他にも新しいゲーム性が加味されている。たとえばメインストリートシューティングにおける、背景部分のグリッドが個別に赤、青、黄と色が変わっていく信号チェンジ機能や、そのグリッドを割って何かを取得できるといった点だ。一方ＢＧＭも同社のアーティスト「生福」を起用している。



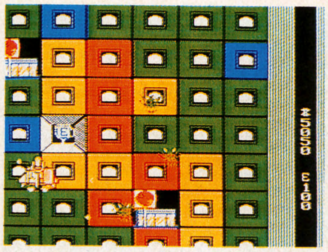
▶とりあえずタイトル画面。「えど」というルビがいいね



▶あいきょうのある人、かっこいい人、へんな人…登場キャラ



▶イベントやサブゲームが盛りだくさん。これはカードだ



▲これが背景グリッド。色もあざやかだ。割ると中からアイテムが出てくる

▼これはジャニス・ジョプリンのような髪のボスキャラ。人間ぽさが気持ちわるい。全部で９つのボスが登場する



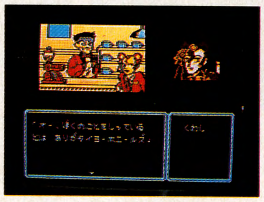
アイドル八犬伝

▶トーワチキ ファミコン ROM ¥6000 6月発売予定

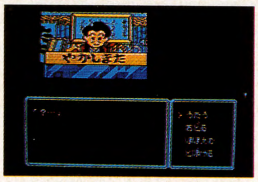
少年少女ならだれもが夢に抱くこと…「アイドルになりたい」こんなストーリーが展開するアドベンチャー。



◀アイドル八犬伝てなわけで、タイトルからすでにハデハデ



◀ハチマキをした喫茶店のマスター。高度なギャグを口走っている



◀これはお店かな？「ほほえむ」「とぼける」なんてコマンドも



◀様々なハプニングが起こる。アイドル稼業も楽じゃナイ

▼エリカが最初に出会う、芸能評論家の真実一郎氏。彼の指示でエリカはスタート



▼しだいに仲間が集まってくる。８人そろって「アイドル八犬伝」のでき上がり！



エリカよめざせ国民的アイドル！

ゲームはプロローグ、第一章（仲間さがし）、第二章（歌手修業）、第三章（デビュー曲さがし）、第四章（暗黒イロモノ大王との対決）、最終章（解決編）という構成になっている。

日本でも有数の財閥・西園寺家は、跡とり問題で大揺れに揺れていた。当主の老婆が突然、自分の跡は全て３人の孫娘のうちの誰かにゆずる、と言い出したからである。「これより３ヶ月の間、３人は持てる力のすべてを使って、これが自分だという仕事をして見せよ。それによって、もっとも器量のすぐれているとみなしたものに全財産をゆずる」３人の孫娘のうち、上の姉２人は張りきる。彼女らは英才教育をうけた超エリートなのだ。しかし末娘のエリカだけはシュンとしていた。

芸能界に乗りこんだエリカだが…

「自分には歌をうたって国民的アイドルになるほかに道はない」とさとったエリカは、まず７人の仲間さがしをはじめる。自分を売りこんでくれる人々である。占いの得意な女の子、天才コンピュータ少女、株式名人、敏腕プロデューサー…、しかしすべてが順調にはこぶとは限らない。

エリカのジャマをするものの１人、暗黒イロモノ大王。芸能界の裏の世界にすみ、人気の出はじめたアイドルを色モノにして自分の野望達成の道具にしようとする奴である。この暗黒イロモノ大王とは、第四章でたたかうことになる。仲間はうまくさがせるか、歌手修業はどんなものなのか、デビュー曲をどうやってさがすのか、それはあとのお楽しみということで。

ダウンタウン熱血物語

▶テクノスジャパン ファミコン ROM ¥5900 4月25日発売予定

いわば「熱血硬派くにおくん」の続編。くにおをはじめ、りき、竜一、竜二といった面々が登場する。

ダブルドラゴン兄弟参上!!

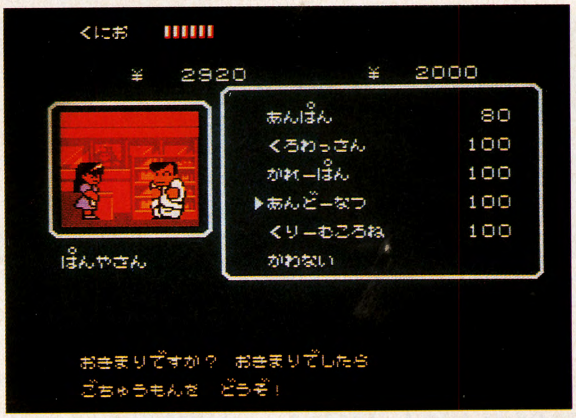
今まで名も知られていなかった冷峰学園に、竜一・竜二という兄弟が転校してきた。強者の兄弟は、数ヶ月の間に近くの高校を冷峰学園の支配下にしてしまう。「ダブルドラゴン兄弟」と呼ばれるまでになった竜一と竜二のうわさは、みるみるうちに広がっていった。そのうわさは花園高校の番長・りきの耳にもはいる。だが脳天気なりきは平然としていたのだった。そんなある日、りきの彼女・島田真美が冷峰学園の者に連れさられ、事態は一変…。

技・アイテム・情報すべてが勝つ条件だ

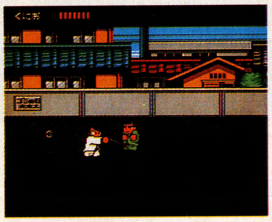
と同時にりきに対する挑戦状が届く。怒りだしたりきは門を飛び出す。がそこにいたのは、最大のライバルくにお。いよいよ物語は幕をあける…。

このゲームは1Pモードと2Pモードがある。情報を得て謎解きをし、町には、色々なアイテムを売る店があり、パワーアップする。薬、ファースト・フード、寿司などで体力を上げ、クツを買いかえると動きやキック力がよくなったりするのだ。

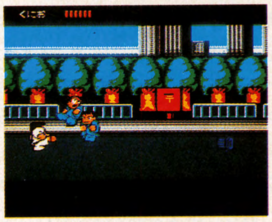
各キャラクターは、細かいステータスが設定されている。成長をさせることによって長所を伸ばしたり、オールマイティなキャラをつくることもOK。



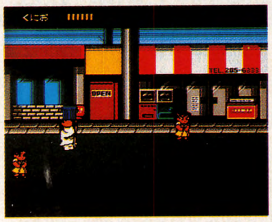
▶街にある店のうち、これはパン屋さん。いろいろなパンを売っているが、どれも値段は同じぐらい。体力がアップするぞ。街ではほかにもすし屋、ファーストフードの店、本屋などがある



▶パンチ、ケリに加えて凶器攻撃もある



▶豪快なまわしゲリ。敵も思わずふっとんだ!!



▶街にある店ではパワーアップに役立つアイテムが

ウィロー

▶カプコン ファミコン ROM ¥5900 7月発売予定

昨夏公開されたジョージ・ルーカスの同名映画のファミコン化。映画そのままのグラフィックが美しい1本。

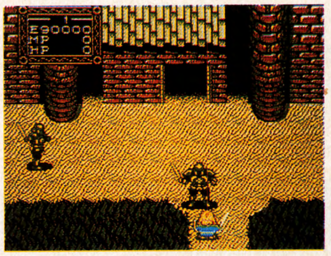
最新SFXとアクションが一体化

映画「ウィロー」の魅力がそのままファミコンに移植(?)された。

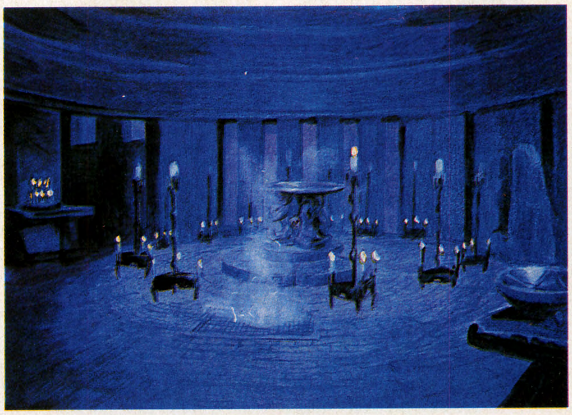
オリジナル(映画)にもとづいたストーリー、キャラクター、グラフィックを導入したアクションRPG。主人公ウィローはじめ、マッドマーティガン、ケイル将軍、ソーシャ、妖精チェルリンドゥリアと人物が登場する、夢と幻想の物語! なのだ。武器・魔法など、アイテムは全部で46種類。これらのアイテムはすべて、ストーリー内でのある目的を達成することによって得ることができる。従来のゲームのようにお金をためる必要はないのだ。これはこのゲームの一大特長といっていいだろう。

世界を邪悪な魔法からすくえ!!

この世を守る「天空の神」と「大地の神」。2人の神はそれぞれ使者を送り、特別な力「魔法」を与えた。人々はこの力に救われ使者は崇拝されるようになるが、天空の使者バブモーダは増長し、世界を征服しようとたくらむ。大地の使者フィンラジールはこれを止めようとするが逆にバブモーダに討たれる。そこでバブモーダの邪悪な魔法から、世界を救うべく立ち上がった若者がいた。彼こそ"ウィロー"である…。

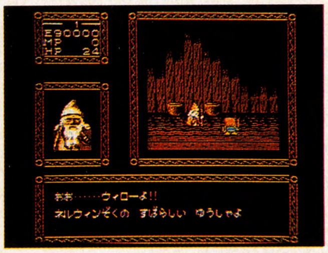


▲重要な秘密がかくされている「予諸の塔」

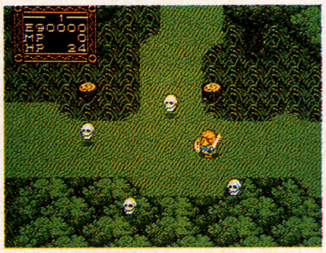


▶アメリカの「大衆娯楽世界一」の意地と誇りが、映画の諸技術を飛躍させた。SFX(スペシャルエフェクト)もそのひとつ。そして、ファミコンソフトまで生ませてしまった

▼一見普通なレイアウトの画面であるが、グラフィックの方は細部まできれい



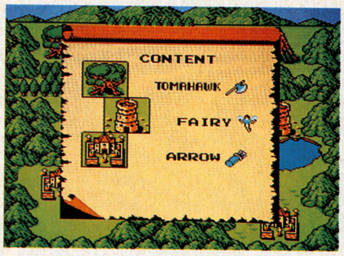
▼これは森の中を進むウィロー、の図。敵モンスターがわんさか



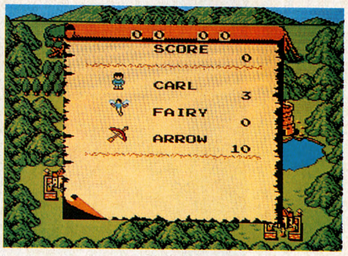
ドラゴンバスターII 闇の封印

▶ナムコ ファミコン ROM 価格・発売日未定

あれから2年、ドラゴンバスターが帰ってきた。その名も「闇の封印」。弓の達人がくりひろげる冒険物語だ。



▲ドラゴン山にいたる道のりでは、ある迷宮をクリアするとアイテムが手にはいること も。どんなアイテムかはこれで確認



▲これはゲームスタート時の状態を示す画面。カールの初期プレイ人数、弓矢の数などを表示する。入手したアイテムも瞭然



▲これは迷路内だ。本文中にも書いたとおり、カールの攻撃の基本は弓矢。もし使い果たしてしまったら丸ゴシとなってしまう。あとは迷路内に落ちている武器で補充するのみ

▼ラウンドマップ画面その1。城、山、塔などが一目で見わたせる



▼ラウンドマップ画面その2。ここは砂漠のようだね



▼ラウンドマップ画面その3。一面の雪景色。塔やほら穴が見える

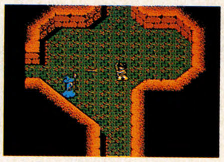




▲近くに敵がいることは、異様な物音が聞こえてくることでわかる。攻撃！



▲これは小型の竜「ファネル」との戦い。カールの体力は服の色で判断



▲こちらは「ウィザード」。服が黄色いのは敵の攻撃を2回受けた証拠

ドラゴンをたおし聖剣をとりもどせ！

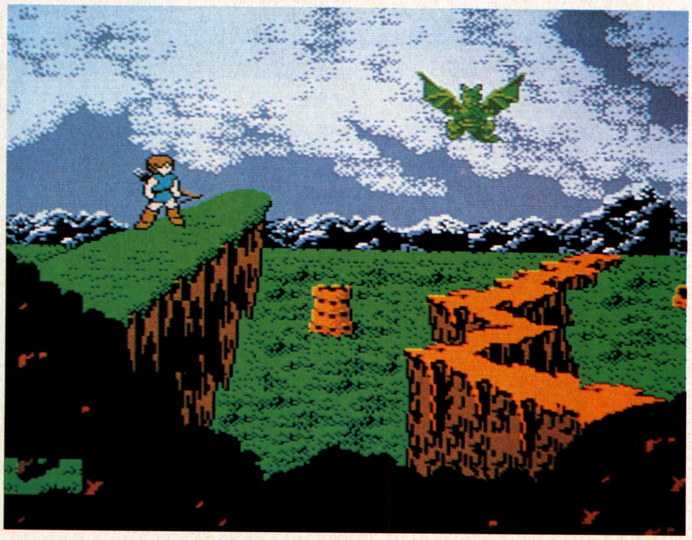
一昨年ＡＲＰＧとして登場した「ドラゴンバスター」の第２作だ。プレイヤーは主人公・カールとなり、各ラウンドのドラゴンをたおしていき、最終ラウンドのドラゴンをたおして聖なる剣を取りもどすのが目的である。

―凶悪なドラゴンから王女セリアを救い、王国に平和をもたらしたドラゴンバスター、クロービス。やがて２人は結ばれ、彼らの住む美しい王国ローレンスは長年にわたって繁栄したという。

２人とも生まれる前の時代のこと、その国は魔物やドラゴン達が我がもの顔でうろつきまわり、悪の限りをつくしていた。そのために人々は恐怖の中で生きていかねばならなかった。そんな彼らの唯一の心の支えは、妖精たちのいう「聖剣伝説」なるものであった。それによると、「ドラゴンの持っている聖なる剣は無限の力を秘め、持つ者の心の善悪によって発揮される力も変わってくる。しかし、剣の力によってこの世界を牛耳るドラゴンも、いつかは必ずたおれる時がくる。どこからともなくあらわれた真の勇者がドラゴンをたおし、聖なる剣を取りもどしてくれるであろう。彼は人々を救い、秩序ある平和に満ちた国をつくり、その国の王として君臨するのである」というものである。

伝説の言い伝えにいつわりはなく、今、１人の若者が〝ドラゴン山〟にむかって旅立った。彼の名はカール。小柄だが弓の達人である――。

カールは人々を救い、国に平和をとりもどすことができるであろうか。彼の行く手には何が待っているのか…。



待ちうける謎、ワナ、悪魔の数々

ラウンドが進むにつれ、マップも広大なものになってくる。ドラゴンは最終ラウンドのドラゴン山にいるのだ。途中山や廃墟、塔などの迷宮を通過しなければならない。これらの迷宮には番人的な魔物がおり、たおすとカギが手にはいる。手に入れたら出口をさがしクリア。さらにマップ上には砂漠や湖などの障害がある。これらを越えるには、砂漠ならラクダ、森ならオノといった具合にアイテムが必要なのだ。これらのアイテムは迷宮をクリアしないと手にはいらない。

カールは基本的に弓矢を武器とするが、敵をたおすことによって武器や防具を身につけられる。しかし矢などの残数が0(ゼロ)になると、迷宮内を冒険しながらの補充が必要。

各迷宮の中はループ状の完全な迷路になっていて、明るい部分から暗い部分に進んでいくと、徐々に先の画面が見えてくるという斬新な手法がとられている。先に何がいるのかわからないしかけなのだ。何かえらくきびしい旅であるような気がする。

天下一武士(仮称)

▶ナムコ ファミコン ROM 価格・発売日未定

ナムコから拳法ゲームが登場。豊富なワザと、クエストモードもプレイできる遊び方の多彩さが売り。

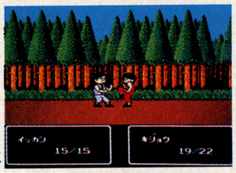


◀これはクエストモードのスタートかな？ お母様が見送ってくれる

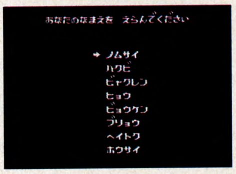
クエストモードもある拳法ゲーム！

拳法ゲームということもあり、主眼がおかれているのは2人プレイのＶＳモード。このテのゲームの欠点は、すばやさを要求される割には操作が複雑であること。しかしこの「天下一武士」は、簡単な操作で多彩な技をくり出すことを可能にした。キャラクターを成長させることもできるのだ。

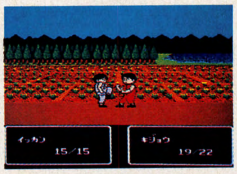
ＰＣエンジンの「ワールドコート」でお目見えしたクエストモードもついているのも大きな特長。新感覚の拳法アクションである。



◀キャラクターは、ありがちなけわしい顔をしたものではない



◀これはキャラクターの、名前を決めるところ。中国人の名前だね



◀何と畑をバックに拳法をやってしまうのだ。なかなかリアルなしぐさ



◀クエストモードのマップ画面。立て札を読んでいるところらしい

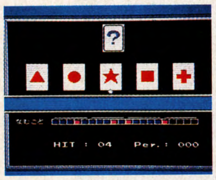
マインドシーカー

▶ナムコ ファミコン ROM 価格・発売日未定

日本一有名な超能力者・清田益章氏の監修による、全く斬新なジャンルのソフト。何かコワそうだが…

超能力の世界をのぞいてみませんか

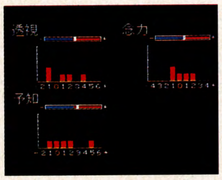
開発メーカー、ナムコによれば、「テクニックを競ったり、ストーリーを楽しんだりすることより、プレイヤー自身の潜在意識の中にあるイメージの世界を広げることによって、だれもが持つというサイコパワーの開発から応用」を目的としている。つまりトレーニングを積むことにより超能力を開発し、高めていくというゲーム(？)なのである。そしてプレイすると、超能力が働く時、働かない時の意識の差異を感ずるようになるらしい。トレーニングのしかたは実際に公的研究所などで行われているものに準じている。内容とともに市場でどのようにうけいれられるかが楽しみな１本。



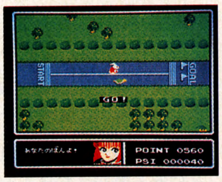
◀透視のトレーニング。ふせたカードの柄は？



◀トレーニングのデータを記録する



◀カードを入力すると、データが分析される



◀サイランドのゲームの一つ、「レース」



◀道を歩く人を、念力で振り向かすイベント

ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女

▶任天堂 ファミコン DISK 価格未定 4月下旬発売予定(前編)

今度は「ファミ探」の続編が登場！ 前作と同じくディスクの前・後編構成になっている。

探偵2度目の仕事は少女の死因究明…

「うしろに立つ少女」業界一の不気味さを誇るタイトルである。「画面写真を取ったら変なものが写ってました」なんてのが編集部に送られてきませんように……。

前作「消えた後継者」の綾城家の事件からさかのぼること２年、少年探偵が室木俊介と、探偵助手橘あゆみにはじめて出会った1986年に起きた事件の物語である。

とある私立高校で古くから語りつがれてきた謎の亡霊「うしろの少女」。このうわさを追いもとめていた１人の女生徒が、ある朝死体で発見された。他殺である。「うしろの少女」のうわさとともに学校をおおいつくす恐怖…。彼女はなぜ、だれに殺されたのか？ この謎に挑むのは１人の少年探偵。彼の調査で意外な事実が１つ、また１つと解明されていく。そして血の凍るような恐怖が!!



▲事件の被害者である少女の死体。その下のメッセージは、なかなか不気味なものがある



▲シネマスコープサイズのグラフィック。逃げる少年探偵、追う２人の男たち

▼業界一気味の悪いタイトルのゲームの、これがタイトル画面である。でもうしろに立つ少女はスタイル抜群だね



シャンカラ 陰謀の惑星

▶IGS ファミコン ROM 価格・発売日未定

未来の植民惑星を舞台にしたSFシミュレーションゲーム。4人までの同時プレイが可能になっている。



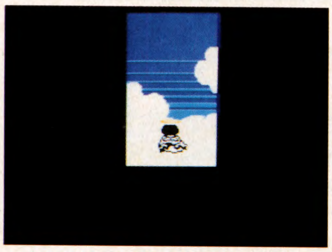
▲マップ画面。国別に色分けされた印はコロニー。全部で32のコロニーがあり、半分の16をとった派閥が勝ちとなる。現段階ではアリババとガロアがまさっているが、結果は？

4つの派閥が争う政治シミュレーション

舞台はある惑星。ここには異なる個性をもつ4つの派閥がある。プレイヤーはこのうちのどれかに属してゲームをすすめることになる。この惑星の支配権を得るのはどの派閥か？ というゲームなのだ。

やはりフェイズ制で、1カ月を1ターンとする。はじめにニュースショーをみて、その月の条件をつかみ、手に入れた命令書で作戦をたてる。そして政治工作や資金づくり、武力の購入、裏取り引き、暗殺、戦争といった計略をしかけていく。命令書はプレーヤーの副官が集めてくるが、評判を上げたり、デマを流したりといったことが書かれてある。それに武力や、金の力をあわせて議会をおさえていく。その後にも自分以外の派閥が気を許させない。とにかく最後まで気をぬけないのだ。





▲商人との取引を行なう宇宙港。今は開港中なので鉱物の換金ができる

▲内乱で敗れると処刑がおこなわれる。これは処刑決定の画面

▼もっとも血なまぐさい計略・暗殺。スナイパーの手に銃が光る

▼戦闘画面。内乱画面の同一エリアに敵味方が入った場合、戦闘状態となる





惑星の支配権をにぎるのは誰だ？

人類が地球を捨て、銀河系に移民し、そして動乱の時を迎えた未来。あらゆる惑星から、圧政をしく銀河帝国からの独立の気運が起きていた。そして舞台となるこの惑星は、地表のほとんどが砂漠におおわれている。住民はドームでバラックをおおっただけのコロニーの中で細々とくらしている。

しかし、首都シャンカラは違う。鉱物資源の輸出で得た金と銀河帝国からの援助金により美しい街でいるのだ。

この星を我がものにしようと、4つの派閥が立ち上がった。政略派のガロア。たったひとつの宇宙港の権利を握る企業家のボルジア。また魔術派のアリババは星間商人で、銀河帝国のすみずみまでまたにかけて活躍している。4つめにあげられるのは武力派のミナモト。

いずれも勝つためには手段をえらばない連中ばかり。勝ち残り、魔都シャンカラに君臨するのは誰か……？

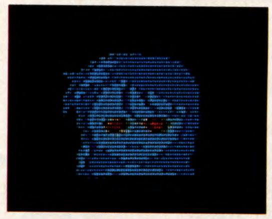
魔都シャンカラの1ケ月

シャンカラの1ターンは10のフェイズから成っている。

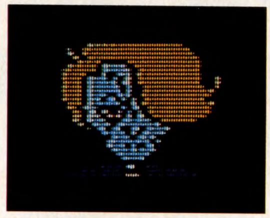
そのターンのメインになる事件、天気、予算案を放送する「ニュースショー」、命令書を手に入れこの月の居場所を決める「計略」、政治家への裏工作をおこなったり軍備を充実させたりする「政略」、他の派閥と交渉し、共同作戦や議会対策をしたりする「外交」、ニュースショーで示された予算案の採択を決める「議会」、他派閥の追い落としが行なわれる「謀略」、他派閥を滅ぼそうと武力衝突をしかける「内乱」、商人との取り引きを行なう「宇宙港」、いらない命令書をすて、副官に新しい命令書を用意するように命令する「作戦」、それに「セーブ」である。これらが行なわれる1ケ月の間に、政治工作や総選挙がうまくいき、コロニーの支持をうけた派閥が勝利する。また4つの派閥ごとの勝利のエンディングがある。



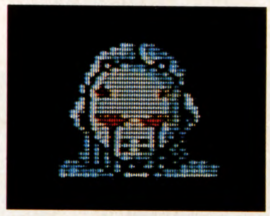
◀12政党の一、テクノクラーツの党首。科学者



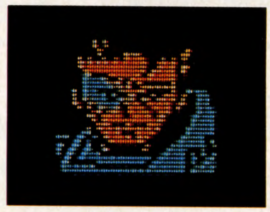
◀軟体動物との共生を試みるキメラの党首



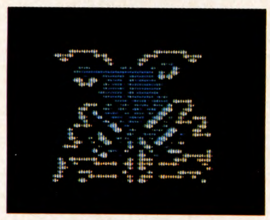
◀銀河帝国派と強く対立する、急進的な独立党



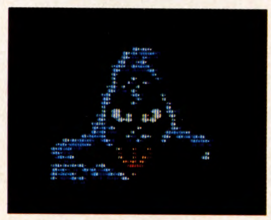
◀独立後は銀河帝国の属国に、とする銀河帝国党



◀宇宙飛行士や宇宙スタッフの政党、トラスト



◀アルデバラン。同名の星からの移民である

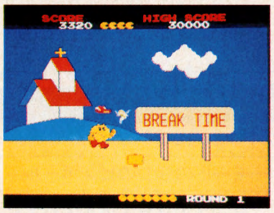


◀シャンカラを軍事独裁下におこうとする黒衣党

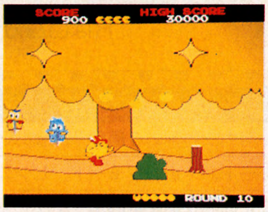
パックランド

▶ナムコ PCエンジン Huカード 価格・発売日未定

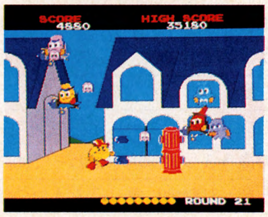
ナムコ1の人気キャラ、パックマンがPCエンジンに登場。ユーザーに合わせ2種類の操作方法がある。

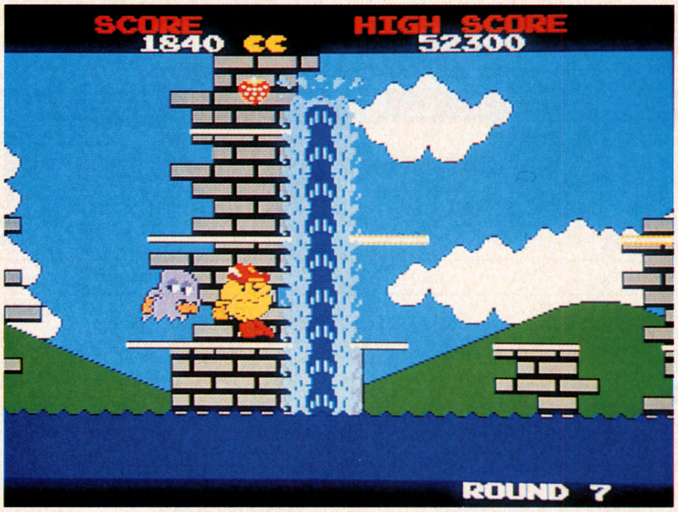


◀看板の前でジャンプすると華麗さにより加点


◀これは森の中。フルーツを取って逃げきれるか


◀くずれていく丸木橋をわたるパックマン


◀これは街のラウンド。目の前に消火栓が…



パックマンがHuカードになった

異色のメルヘンアスレチックゲーム、「パックランド」がPCエンジンに登場！ アーケードの方は5年前の登場で、レバーを使わずに3つのボタンで操作するのがキワかった。

迷子になった妖精を「フェアリー」に送りとどけるため、冒険旅行に出かけたパックマン。町で、森で、山でモンスターをかわしつつ、フェアリーの国へ向かう。フェアリーの国へ着くと、フェアリーの女王がお礼に魔法の靴をプレゼントしてくれる。これでパックマンは空を飛べるようになるぞ。奥さんのミズ・パックマンと、愛児パックベビーが待つわが家めざしてひとっ飛び…。

また操作法はアーケード版に慣れている人と、そうでない人の双方を考慮して、2種類の操作法をタイトル画面時に選択できるようになっている。これは親切設計だ。

あいかわらず遊び心たっぷり！

パックマンは基本的に攻撃ができないが、敵の真上に乗るのはOK。ジャンプと左右の移動で敵をかわしてすすもう。最初に5人いるパックマンが全ていなくなるとゲームオーバー。道中にある「パワーエサ」を食べると、一定時間だけ敵が紫色に変化し、ゆっくりとしか移動できない「イジケモンスター」に変わってしまう。この間はパックマンも体当り攻撃が可能。

ステージ構成は、パックマンが家を出てフェアリーの国へ行き、また家に戻ってくるまでを1つのトリップとしている。トリップは全部で8つある。トリップ1・2の終了時は、最後にジャンプをするとボーナスに結びつく。

▲こわれた橋のまん中にいるパックマン。前には水柱、後ろからはモンスター、絶対絶命だ。さて、どうする？
▼タイトル画面。パックマンの操作方法の選択はここで行なう。自信と親切さにあふれた設計だね



脱獄

▶KAC ファミコン ROM ¥5800 6月発売予定

反政府組織に捕虜としてもぐりこみ、組織内の幹部たちを抹殺するという内容のワイルドなアクション。

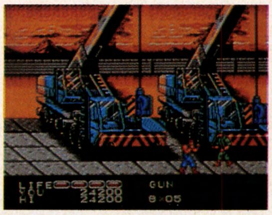
武器あり内弾戦あり脱獄をはかれ！

主人公はA国陸軍特殊部隊の大尉、バート。彼が反政府組織GODに捕虜として潜入し、組織内の幹部達を抹殺するという物語である。バートは格闘を得意とするが、武器にも精通している。つまり攻撃の手段はいろいろあるわけで、各種のアイテムを使っても戦うことができるのだ。一方の総裁GODは身長2メートル30センチという巨大な男。世界の経済を混乱させ大量の密輸売買を促進させることに至上の喜びを覚えるという、巨体の割にコスイ男なのである。また彼の手下も強者ぞろいで、戦闘ならおまかせのグリーンベレー、バイク兵、デブのエンジェル、参謀マーフィーなど気をぬけない連中ばかりだ。ひとりで乗りこむバートは、はたして彼らをたおし、無事〝脱獄〟に成功するか？

バートの使えるアイテムは、パンチ力を上げるカイザーナックル、遠方の敵に有効なアーミーナイフ、手投弾、小銃M16A1、防弾チョッキなどだ。敵は人間だけでなくクレーン、自爆するガソリンタンクといったものまで襲いかかってくる。全部で5つのエリアを突破するのは至難の技だ。


◀敵は人間だけではない。クレーンも襲ってくる!!


◀敵がいてたおすとアイテムが手にはいる


◀ステージのところどころにある小屋に入ると…

新作ゲーム タイムテーブル

■ファミコン

Rはロムカセット、Dはディスクカードです

	発売予定日	ゲーム名	R·D	メーカー名	予定価格	内容チェック
3月	3日	魁!! 男塾	R	バンダイ	¥5800	友情+努力+勝利の3原則? 奇想天外な桃達のアクションゲームだ!
	10日	ファミリーピンボール	R	ナムコ	¥4900	本格モード、スポーツモード、ビンゴフリッパーモードの3つのピンボール
	17日	爆笑! 人生劇場	R	タイトー	¥5900	4人まで同時プレイ可のボードゲーム式人生ゲーム。サイコロで決まる人生さ
	17日	ローリングサンダー	R	ナムコ	¥5500	特殊工作部隊「ローリングサンダー」から送りだされた1人の男が活躍する!
	中旬	ジーザス	R	キングレコード	¥5900	パソコン版で大人気。あの感動をファミコンで味わえるなんて君達は幸福だ!
	24日	デビルマン	R	ナムコ	¥5500	何とも懐しい響き! アクション&アドベンチャーになって帰って来るぞ—
	24日	暗黒神話	R	東京書籍	¥5900	諸星大二郎原作のゲーム化。パソコン版もあるから知ってる人もいるかな?
	31日	ホームランナイター	R	データイースト	¥5800	広さの違う3つの球場をまわって30試合のリーグ戦をこなし優勝を狙え!
	31日	オペレーションウルフ	R	タイトー	¥5900	たったひとり敵地に乗り込み4つの使命を果たす。ロケット弾が強い味方だ
	31日	シャドーゲイト	R	コトブキシステム	¥6200	悪魔の館「シャドーゲイト」に住む魔王ワーロックを倒せ! AVGだ
	31日	アフターバーナー	R	サン電子	¥6200	限りなくアーケード版に近い出来! からだはゆれないけど迫力バツグン!
	下旬	じゃじゃ丸忍法帳	R	ジャレコ	¥5800	じゃじゃ丸とさくら姫ふたりで旅するRPG。シナリオが5章に分かれてるぞ!
	下旬	松本亨の株式必勝学2	R	イマジニア	¥9800	将来株にたずさわりたい人はこれを買って勉強しましょう。キャラもゆかいだ
	下旬	御在知弥次喜多珍道中	R	HAL研究所	¥5600	つっこみの弥次さん、ボケの喜多さんがお伊勢参りの途中で出会う事件に挑む
	下旬	パットパットゴルフ	D	パック・イン・ビデオ	¥3500	パッティング重視のゴルフゲーム。青木のタッチを指先で勉強しちゃおう
	未定	ウルティマ—聖者への道—	R	ポニーキャニオン	¥5900	こちらもパソコン版で御存知のゲーム。しかも続編。今度はどんな内容か?
	未定	ビッグチャレンジ! ガンファイター	D	ジャレコ	¥3200	君は西部のガンマンとなり、次々とあらわれる悪人共をガンガンやっつけろ!
4月	7日	ガーフィールドの一週間	R	トーワチキ	¥5300	女の子に人気のキャラクター「ガーフィールド」がファミコンで登場だ!
	14日	ドラゴンスピリット—新たなる伝説—	R	ナムコ	¥5200	1作目は、ゲーセンとPCエンジンで有名だったよね。それの続編というわけ
	下旬	キテレツ大百科	R	エポック社	未定	コロ助たちをさがしだせ! 夢の世界を旅するRPG風のアクションゲーム
	下旬	ファミコン探偵倶楽部2 前編	D	任天堂	未定	高校で語り継がれていた謎の亡霊、うしろの少女。その噂の中で、また一人…
	下旬	北斗の拳3	R	東映動画	¥6200	今度の北斗の拳は本格的パーティプレイのRPG。この世に平和を取り戻せ!
	未定	蒼き狼と白き牝鹿	R	光栄	¥9800	こちらもパソコンで大ヒットした、ジンギスカンが主人公の本格SLGだ!
	未定	本命	R	日本物産	¥9800	自分で馬を選び育てるというオーナーの気分も味わえる競馬シミュレーション
	未定	株式道場	R	ヘクト	未定	東証200銘柄の株価が過去3年間分そっくり入っている。これぞ大人のソフト
	未定	谷川浩司の将棋指南III	R	ポニーキャニオン	¥5800	谷川浩司の将棋の第三弾! きみも名人に挑戦だ。おまけのゲームもついてる
	未定	ベースボールスター	R	SNK	¥5900	35画面分もあるという大型球場がフルストロールする迫力満点の野球ゲーム
5月	26日	スーパーチャイニーズ2	R	カルチャーブレーン	¥5900	ファミコン初の、2人同時プレイのアクションRPG。前作とは、ちと違うぞ
	下旬	ファミコン探偵倶楽部2 後編	D	任天堂	未定	うしろの少女の噂に隠された意外な事実。前作に引き続き、後編の第二弾!
	下旬	Mからの挑戦状	R	トーワチキ	¥6000	シャーロックホームズが、主人公のアドベンチャーの3作目。前作の続編
	未定	天地を喰らう	R	カプコン	¥5900	本宮ひろしのマンガが、原作のRPG。三国志的な魅力を持っているストーリー
	未定	激闘プロレス!! 闘魂伝説	R	テクモ	¥5800	プロレスのアクションゲーム。古館伊知郎並の解説が、なかなか笑いをさそう
	未定	殺人倶楽部	R	セタ	¥6800	パソコン版で人気のあったアメリカンタッチのアドベンチャーゲームだぞ
	未定	ダンジョン&マジック	R	ナツメ	未定	3D画面が、むちゃくちゃリアルな本格派のロールプレイングゲームだよ〜
	未定	激亀忍者伝	R	コナミ	未定	4人の亀人間達を操っていく、コナミっぽい作りのアクションゲームだよっ
	未定	帰ってきた軍人将棋 なんやそれ!?	R	ソフエル	¥5500	おー、帰って来た軍人将棋! ぼくからおじいちゃんまで幅広く遊べるゲーム
	未定	全米プロバスケット	R	ビック東海	未定	高度なテクニックと華麗なプレイで迫力が違うぞ! さすがプロバスケット
6月以降	6月	明治維新	R	ユース	¥6200	坂本龍馬が主人公。江戸幕府を倒すために戦うシミュレーションゲームだ
	6月	ホワイトライオン伝説	R	コトブキシステム	未定	主人公マリアが、ホワイトライオンを探して旅する中世が舞台のRPG!
	6月	脱獄	R	ケイ・アミューズメントリース	¥5800	アーケード移植版のアクション。ゲーセンに通ってるキミ達はすぐわかるよね
	6月	アバドックス	R	ナツメ	未定	生物の内臓を思わせるグラフィック。マニアも初心者も楽しめるシューティング

GRADUATION

発売予定日		ゲーム名	R·D	メーカー名	予定価格
6月以降	6月	ダンジョン放浪記	R	アスキー	¥6500
	7月	ウイロー	R	カプコン	未定
	7月	アイドル八犬伝	R	トーワチキ	¥5800
	7月	未来戦士ライオス	R	パック・イン・ビデオ	¥5900
	7月	甲子園	R	ケイ・アミューズメントリース	未定
	7月	SDガンダム2	R	バンダイ	¥6800
	7月	ワールド・スーパー・テニス	R	アスミック	未定
	7月	究極タイガー	R	CBSソニー	未定
	8月	スウィートホーム	R	カプコン	未定
	8月	サンダーバード	R	パック・イン・ビデオ	¥5500
	8月	ウルトラベースボール	R	カルチャーブレーン	未定
	9月	名門！ 多古西応援団	R	アスミック	未定
	9月	マルサの女	R	カプコン	未定
	9月	シャンカラ	R	IGS	未定
	夏	メタルスレイダーグローリー	R	HAL研究所	未定
	12月	シェラザード2	R	カルチャーブレーン	未定
	未定	ドラゴンバスターII	R	ナムコ	未定
	未定	天下一武士	R	ナムコ	未定
	未定	ドラゴンクエストIV	R	エニックス	未定
	未定	麻雀大会	R	光栄	未定
	未定	マインドシーカー	R	ナムコ	未定
	未定	キャプテン翼2	R	テクモ	未定
	未定	ヘラクレスの栄光2	R	データイースト	未定
	未定	ロボコップ	R	データイースト	未定
	未定	武田信玄2	R	ホット・ビィ	未定
	未定	妖怪大戦	R	ホット・ビィ	未定
	未定	ザ・ゾンビ	R	ホット・ビィ	未定
	未定	プレジデントの選択	R	ホット・ビィ	未定
	未定	ファンタジー	R	ボーステック	未定
	未定	坂本龍馬	R	東芝EMI	未定
	未定	アーコン	R	BPS	未定
	未定	魔獣都市ナーガ	R	アイレム	未定
	未定	Might & Magic	R	学研	未定
	未定	黄金バット	R	学研	未定
	未定	うさぎの次元の盗難事件	R	学研	未定
	未定	DRAGON NINJA	R	データイースト	未定
	未定	メルヴィルの炎	R	学研	未定
	未定	美味しんぼ	R	バンダイ	未定
	未定	モンスターパーティ	R	バンダイ	未定

ディスクカード 書き換え日

3月3日／SDガンダムマップコレクション……バンダイ
3月24日／機動警察パトレイバー…………バンダイ
危険なふたり（後編）……データイースト

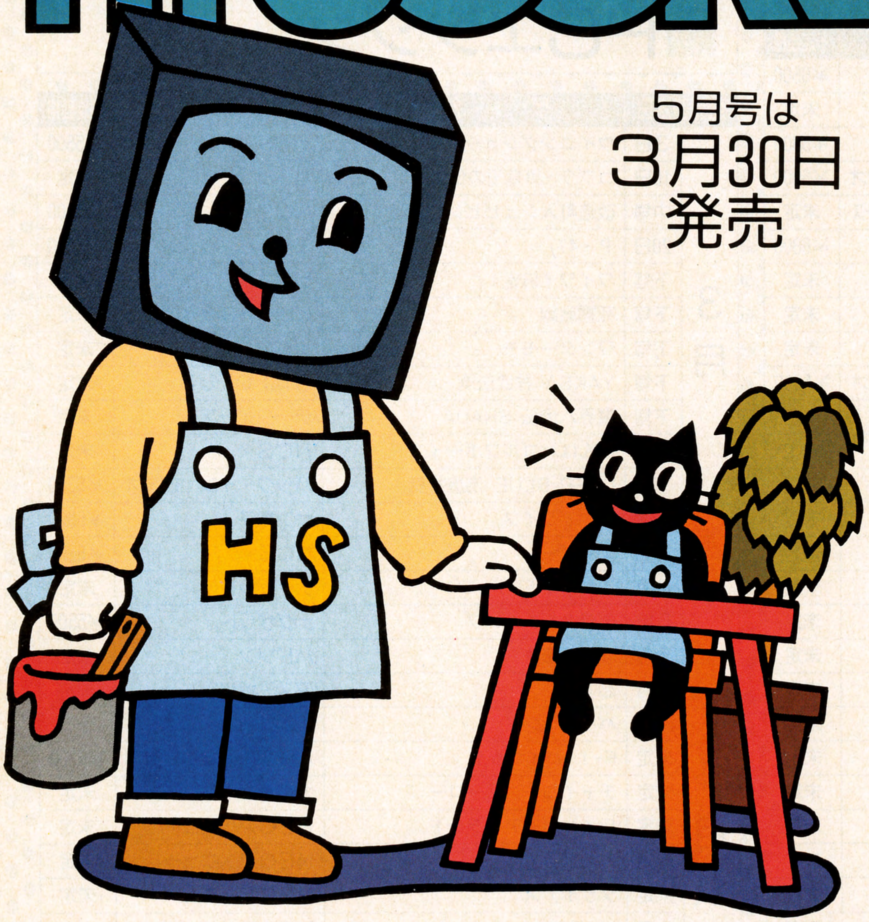
PCエンジン

発売予定日		ゲーム名	メーカー名	予定価格
3月	3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
	10日	コブラ－黒竜王の伝説－	ハドソン	未定
	中旬	改造町人シュビビンマン	NCS	¥5200
	20日	P・47	エイコム	¥5200
	下旬	ワイワイ麻雀	ビデオシステム	未定
	下旬	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
	下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
	下旬	YAKSA 神武伝承	BIG CLUB	未定
	下旬	魔界八犬伝 SHADA	データイースト	未定
	下旬	がんばれゴルフボーイズ	NCS	未定
	下旬	DEEP BLUE 海底神話	パック・イン・ビデオ	¥5300
	未定	アウトライブ	サン電子	¥5600
4月以降	4月	エナジー	NCS	¥5200
	4月	ナグザット オープン	ナグザット	未定
	5月	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500
	5月	凄ノ王伝説	ハドソン	未定
	9月	忍	アスミック	未定
	未定	バックランド	ナムコ	未定
	未定	F-1 パイロット	パック・イン・ビデオ	¥6300
	未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
	未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
	未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
	未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
	未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
	未定	サイバークロス	フェイス	未定
	未定	パワーゴルフ	ハドソン	未定
	未定	天外魔境 ジライア	ハドソン	未定
	未定	バイク	ハドソン	未定
	未定	大地くんクライシス	サリオ	未定
	未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
	未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定

SEGA

発売予定日		ゲーム名	型名	予定価格
3月以降	3月	ファンタシースターII	メガドライブ	未定
	4月	スーパーリーグ	メガドライブ	未定
	4月	スーパー大戦略	メガドライブ	未定
	5月	ランボー3	メガドライブ	未定
	5月	スーパーハングオン	メガドライブ	未定
	未定	大魔界村	メガドライブ	未定
	未定	ベースボール（仮称）	メガドライブ	未定

Hi-SCORE



5月号は
3月30日
発売

編集後記

★社内では身体がヤケに丈夫なことで有名な私であるが、今は軽い虫歯にかかっている。しかし大した自然治ゆ力があるので心配は無用。勝手に治ってしまうのだ。ホイミスライムのような歯。㋮

★私は今、㋕から依頼を受けてメガトライブのストップスイッチを作っておる。これがないと撮影できないというのでしょうがあるまい。ま、これで食事代が3、4回浮くでしょう!!　(巨匠)

★なにい締切りが2月4日だって？　ふざけるなぁー。と騒いでいる今日はもう6日だったりするのだ。思わぬ撮影トラブルで遅れること3日。アーケードの取材は今日行ってきたばかりだし…㋕

★この頃、どこのスキー場に行っても、けっこうけだらけ人だらけ、フツフツと怒りがたまさぶろう。そこでスキーからスッパリ足を洗い、残り少ない青春を乗馬に賭けることにした。(Goofy)

★ハエが一匹迷い込んでいた。追いかけまわして殺すのも大人気ないのでやめた。すると、まだ一口しか飲んでいないアクエリアスの上で手を合わせていた。「ハイ！　死んで♡」　㊞

★朝4時半に家を出て苗場についたら1時半。運転で疲れきってる上、ゲレンデは猛吹雪で滑る気力もありゃしない。結局お昼ごはん食べてビール飲んで帰って来た私は金持ちだと思う。　Ⓛ

今月の NEW フェイス

つい、この間までハイスコアの読者をやっていた私。まさか、制作する方にまわるなんて。うっうれしいよ〜ん♡うるうる。神様、お願い、Prease が効いたのかしら？　歌って、踊って、ウエイトレスもできる編集者をめざしたいと思います。(全国ヘヴィ・メタル友の会会長　まり)



▶と、いうわけで編集部に一陣の春風が舞い込んできた。応援よろしくねっ！

STAFF

Publisher……甲斐健一
Editor-in-chief……小井詰昌之
Editors……福島一馬
熊谷泰宏
早瀬明美
木村光孝
森本龍也
Art Director……今井邦孝
Layouter……今井デザイン事務所
金子正美　日向淑郎
シルバーフォックス
てつや
Illustrator……石井裕子　衛藤浩幸
田渕慎二　坂田徹也
佐倉こうすけ
かねこちはる
吉田たつちか
どいちはる　岩渕しのぶ
Cover Designer……今井邦孝
Couer Illustrator……鏡泰裕
虎井安夫
Photographer……赤沼和紀
長和男
藤崎ウメ
E・H・ロバート
Assistant Editors……吉津浩治　広川聡
日比野善美　永山淳
菊池里佳　吟遊詩人
雨谷美穂　衛藤浩幸
石崎麻里　山本政宏
小黒雅広　ゆのさん
MEDIA+　大堀康祐
Technical Cooperation
……ハイスコアメディアワーク㈱開発部
Proofreading……㈱サークル
Client Coordinator……大島周三
山田洋介　木村由美子
Resident Officer(USA)……M・オクノ

本誌についてのお問い合わせやお便りのあて先は
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13
ベルファイブビル3Fハイスコア編集部

平成元年4月1日発行　定価480円
発行人／甲斐健一　編集人／小井詰昌之
発行　ハイスコア メディアワーク株式会社
発売　株式会社 日本文華社
印刷　大日本印刷株式会社　雑誌　07589-4



TECMO テクモのファミリーコンピュータ™用カセット
FAMICOM FAMILY
真の王者を決めるための
「世界格闘五輪」…
超一流のレスラーたちが
世界各地から呼び寄せられた。
いずれ劣らぬ強豪が
一同に会す時、
戦いの始まりを告げる鐘は
打ち鳴らされる…
灼熱のベールが破られる時
大いなる戦いが始まる!!
TV
近日ゴング!!
希望小売価格 5,800円
『激プロゲーム大会』
開催決定!!
君の町に『激プロ』が
やってくる。
詳しくはテクモホット
ラインでね!
激闘プロレス!!
闘魂伝説
TM
TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモホットライン 03(222)7550
©TECMO,LTD.1989
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。



印刷所 大日本印刷株式会社

雑誌07589 4

Hi-SCORE 4

ハイスコア 4月号

平成元年4月1日発行

昭和61年7月3日第三種郵便物認可

第4巻第4号(通巻36号)

総合ゲーム情報誌

発行人 甲斐健一 編集人 小井詰昌之

発行 ハイスコアメディアワーク(株)

発売 株式会社 日本文華社。

〒100 東京都千代田区丸の内2－4－1

定価 480円